la Repubblica

SETTIMANALE DI CULTURA ELETTRONICA

Computer Valley

Supplemento del quotidiano "la Repubblica" - Anno 2° n. 40 del 16 Luglio 1998 - Sped. abb. post. art. 2 comma 20/b Legge 662/96

8 REPORTAGE
Silicon Valley in Israele Il computer con la stella di David

20 INTERNET
Quando il browser non è più sufficiente

16 HACKERS
I "Pirati" che difendono la libertà del Web

12 LUCI E OMBRE DELL'UOMO PIÙ RICCO DEL MONDO

Orwell 2000

Bill Gates, il Grande Fratello?

GSM
MARTINA

Sicuramente c'è una persona che senti di più e Omnitel, per te, ha creato l'opzione You&Me 95. Se ti abboni a Omnitel potrai scegliere un altro numero Omnitel con il quale parlare

sempre e solo a 95 Lire al minuto* (+ IVA)
tutto il giorno, tutti i giorni della settimana.

You&Me 95 è **disponibile** anche **per le Ricaricabili Omnitel. L'attivazione dell'opzione You&Me è gratuita**, se la richiedi contestualmente alla sottoscrizione di un abbonamento o all'acquisto di una carta Ricaricabile Omnitel.

Per maggiori informazioni puoi recarti presso i punti vendita Omnitel, consultare il Televideo RAI alla pagina 607 oppure visitare il sito Internet di Omnitel all'indirizzo http://www.omnitel.it.

*+ Lire 200 (+ IVA) alla risposta.
Per le **Ricaricabili Omnitel** l'opzione You&Me 95 ha un costo indicativo per minuto di conversazione di 95 Lire (+ IVA). Il sistema di conteggio applicato è a scatti. Per ogni telefonata vengono addebitate 200 Lire (IVA inclusa) alla risposta comprensive dei primi 3 secondi di conversazione. Per i secondi successivi ogni scatto costa 200 Lire (IVA inclusa) e ha una durata di 105,3 secondi.
Tutti i costi sopra indicati si intendono per chiamate nazionali.
Se sei già titolare di un abbonamento o se hai già una carta Ricaricabile Omnitel, puoi attivare l'opzione You&Me 95 dal 1 Luglio 1998 acquistando presso un punto vendita Omnitel la Carta Servizi al costo di Lire 10.000 (IVA inclusa) e chiamando gratuitamente il numero 2070 dal tuo cellulare.
Se sei un abbonato e hai già attivato l'opzione You&Me, automaticamente a partire dall'8 Giugno 1998 non hai più alcun canone mensile da pagare e il costo delle chiamate al numero You&Me da te prescelto passerà da 195 Lire al minuto (+ IVA)* a 95 Lire al minuto (+ IVA)*.

Persone in grado
di cambiare il mondo.

Copertura italiana della rete GSM Omnitel al 4.5.98
(calcolata applicando il Modello Nazionale): 98% della popolazione, 88% del territorio.

GSM
MARTINA
SERE
STEFA
LUC
GIUL
CLAUD

Con le Ricaricabili Omnitel sei libero di comunicare e di sentirti più vicino ai tuoi amici. Infatti con **Libero Ricaricabile** e **Night & Day Ricaricabile** la **tariffa ridotta comincia già dalle 18.00 e continua per tutto il week end**!!!

Costo indicativo in Lire delle chiamate nazionali per minuto di conversazione (+ IVA)

Orario	L	M	M	G	V	S	D	Fest.
8.00 18.00	1.940							
18.00 8.00	195							
Durata scatto in secondi	5,2					51,3		

Costo indicativo in Lire delle chiamate nazionali per minuto di conversazione (+ IVA)

Orario	L	M	M	G	V	S	D	Fest.
8.00 18.00	795							
18.00 8.00	295							
Durata scatto in secondi	12,6					33,9		

Il sistema di conteggio applicato è a scatti. Per ogni telefonata vengono addebitate 200 Lire (IVA inclusa) alla risposta, comprensive dei primi 3 secondi di conversazione. Per i secondi successivi ogni scatto costa 200 Lire (IVA inclusa) e ha una durata variabile come indicato nelle tabelle.
Le Ricaricabili Omnitel costano 100.000 Lire (IVA inclusa) comprensive di 50.000 Lire (IVA inclusa) di traffico telefonico. Funzionano sui GSM predisposti. Sono valide per 9 mesi dall'attivazione o dall'ultima ricarica. Non sono abilitate al Roaming Internazionale.

Per maggiori informazioni puoi recarti presso i punti vendita Omnitel, consultare il Televideo RAI alla pagina 607 oppure visitare il sito Internet di Omnitel all'indirizzo http://www.omnitel.it.

Persone in grado di cambiare il mondo.

Copertura italiana della rete GSM Omnitel al 4.5.98 (calcolatà applicando il Modello Nazionale): 98% della popolazione, 88% del territorio.

Via libera al **Telelavoro!**

LA LETTERA DELLA SETTIMANA

Cari Voi,
la lettera di Mariano sul numero 37, mi stuzzica a scrivervi.
Mi ritengo un entusiasta sostenitore delle nuove tecnologie, e quindi mi ritrovo spesso a squadrare con sguardo compassionevole i "neoluddisti informatici", appariscenti rappresentanti di quella - ahimè - folta schiera di persone affette da una ostilità generalizzata nei confronti della tecnologia. Per loro posso soltanto augurarmi che la stessa tecnologia sia in grado di risolvere quanto prima le proprie manie di protagonismo tecnicistiche, arrivando a essere presto un maggiordomo zelante, ma discreto e soprattutto "invisibile".
D'altro canto parimenti mi irritano le sfrontate affermazioni di Negroponte & C., che mi piacerebbe poter pensare fossero semplicemente l'effetto di una efficace strategia di marketing. Nel dubbio però Vi racconterò una storiella.
"In uno sperduto monastero fra le vette dell'Himalaya, alcuni monaci trascorrono le giornate scrivendo ininterrottamente e con estrema cura il nome di Dio, perché quando l'avranno scritto un miliardo di volte arriverà la fine del mondo. Un giorno passa di lì un abile informatico - presumibilmente amico di Negroponte -, che allibito di fronte a tanta arretratezza, sfodera il suo PC portatile e in un batter d'occhio scrive un miliardo di volte il nome di Dio. E arriva la fine del mondo."
Io trovo che questa storiella sia un delizioso esempio di come spesso, nel mondo industrializzato, sia dia illegittimamente per scontata l'equazione Progresso (scientifico/tecnologico)=Bene.
Leggere del MediaLab e di Negroponte che con quel tono entusiastico e venato d'arroganza, si fa paladino di un pragmatismo sfacciato e snobba spocchiosamente l'importanza di una riflessione teorica, epistemologica, etica: ecco, tutto questo mi stizzisce; come mi infastidisce il delirio d'onnipotenza con cui annuncia a gran voce artefatti "intelligenti" senza nemmeno premurarsi di specificare cosa intende con questo termine; mi piacerebbe poter ricordare al buon Nicholas che il suo illustre collega Marvin Minsky, che qualche lustro fa si diceva convinto che presto l'intelligenza artificiale avrebbe saputo produrre un sistema cognitivo artificiale migliore di quello umano, si è dovuto rimangiare queste azzardate affermazioni, e oggi ammette che non è attualmente pensabile un computer in grado di simulare le capacità cognitive di un bambino di soli tre anni. Questo perché la "conoscenza del mondo", il famoso, bistrattato senso comune, non è una "cosa", statica e finita, che si può riversare sull'hard disk di un computer (spesso non è nemmeno verbalizzabile, figuriamoci traducible in linguaggio macchina!), ma è piuttosto il frutto di un processo continuo di negoziazione delle interpretazioni della situazione contingente. Adottare l'uno o l'altro presupposto teorico cambia tutto. Interrogarsi su tutto questo non mi pare possa considerarsi un optional, ma una necessità.
Paolo Brunello

Gentile redazione,
innanzitutto grazie di esistere! Vi scrivo per esprimere il mio appoggio incondizionato alle nuove tecnologie, non perché io creda che il loro avvento abbia risolto chissà quali grandi e gravi problemi, ma perché mi ha aiutato a migliorare il mio stile di vita, risolvendo un problema che mi affligge da sempre: la pigrizia! Da quando telelavoro, infatti, ho detto basta alle levatacce mattutine e ho messo finalmente in soffitta quelle terribili sveglie che mi perseguitavano. Evito poi ricorrenti scene di delirio: lacca scambiata per schiuma da barba, pomata antiscottature per dentifricio, goffi tentativi di infilarsi i pantaloni al posto della camicia, le terribili code per arrivare al luogo di lavoro o le corse da puro centometrista per prendere in tempo l'autobus! Insomma, ogni mattina, era come se si ripetesse una scena presa da un film di Fantozzi: "Sveglia e caffè, barba e bidè..."
Adesso tutto questo è finito: mi sveglio con più calma, faccio colazione senza l'ansia del tempo, se ho voglia mi vesto, altrimenti rimango in pigiama, lavoro con i miei tempi, ma non faccio di meno, tutt'altro! Mi sono accorto di rendere anche di più, forse perché ho la mente meno stressata e più lucida!! Mi organizzo meglio e ho più tempo libero. Per me, insomma, è la vita ideale! E tutto questo grazie a una macchina e all'azienda intelligente che, riducendo i costi, facilita i suoi dipendenti. Tanti saluti.
Davide Parenti

Computer Valley
Settimanale
di cultura elettronica

Supplemento de
la Repubblica

Direttore Responsabile
Ezio Mauro

Coordinamento editoriale
Ernesto Assante
in redazione
Claudio Gerino
(capo servizio)
Andrea Di Nicola

Prodotto
in collaborazione con
McGraw-Hill
A Division of the
McGraw-Hill Companies
McGraw-Hill
Libri Italia S.r.l.
Piazza Emilia, 5
20129 Milano
Tel.: 02/70160.1

Comitato Editoriale:
Giuseppe Andò
Ernesto Assante
Massimo Manieri
Gianni Mascolo
Italo Raimondi

Progetto Grafico:
Gianni Mascolo

GRUPPO EDITORIALE
L'ESPRESSO Spa
Divisione la Repubblica
P.zza Indipendenza 23/c
00185 Roma
tel. 06/49821

Direttore Generale
Paolo Dal Pino
Vicedirettore Generale
Giancarlo Turrini

Redazione Centrale
P.zza Indipendenza 11/b
00185 Roma
tel. 06/49821

Stampa:
ROTOEFFE s.r.l.
Via Variante di Cancelliera, 2
00040 Ariccia (Roma)

Supplemento gratuito
al numero odierno de
"la Repubblica".
Periodico settimanale
Registrazione Tribunale di Roma
n. 528/97 del 30/09/97

Concessionaria per la pubblicità:
A. Manzoni & C. S.p.A.
Via Nervesa, 21 - 20139 Milano
tel.: 02/57494333

Le connessioni a Computer Valley

Computer Valley redazione periodici McGraw-Hill
c/o Art via Porrettana 111, 40135 Bologna
tel. 051/6153004 fax 051/6153567
www.computervalley.com
e-mail: posta@computervalley.com
Per i numeri arretrati tel. 06/49822879

Abbonamento:

Al prezzo speciale di lire 73.000 riceverete Computer Valley con Repubblica tutto l'anno.
Per informazioni telefonare al 06/49823740

Tour virtuale in laguna

Se state meditando di organizzare una vacanza a Venezia, potete fugare i pericoli del turismo fai da te, consultando Venice Incoming, **www.elmoro.com**, la guida interattiva suddivisa in quattro aree: Come, Dove, Cosa, Quando. Il sistema Cercacittà, permette di scoprire i musei e le mostre più vicine al luogo in cui vi trovate. Nel sito Virtual Venice, **www.virtualvenice.com**, è possibile organizzare un tour virtuale di Venezia, visitando i reportage fotografici sulla Mostra del Cinema e il Carnevale. Grazie a un accordo con l'APT, il sito sarà presto visibile da alcuni chioschi telematici disposti in punti strategici della città.
Il progetto sarà presentato in ottobre a New York, in occasione di Internet World.

Arriva l'auditel per la rete

Per testare l'indice di gradimento dei cybernauti italiani, si è costituita a Milano Audiweb, una società composta da otto associazioni che operano nel campo della comunicazione e della pubblicità. Audiweb si occuperà di misurare, in termini qualitativi e quantitativi, i contatti attivati quotidianamente tramite la Rete. Avrà quindi una funzione analoga a quella che Auditel svolge già per la televisione. Fanno parte della neonata società, l'Assap, l'associazione delle agenzie di pubblicità, Assomedia, che riunisce le più qualificate centrali media, Assodirect, in rappresentanza delle organizzazioni del direct marketing, Anee, l'associazione degli editori elettronici, l'Aiip, l'associazione dei providers, l'Upa, l'organizzazione delle aziende che investono nel settore pubblicitario, Commercenet Italy, che opera nel campo del commercio elettronico e Fcp, la federazione delle concessionarie pubblicitarie. Questi soci fondatori rappresentano quasi mille aziende, ovvero l'intero mercato delle imprese che utilizzano Internet e dei fornitori di servizi on line attivati nel nostro paese.

Recupero urbano sul Web

www.asnm.gpa.it è il sito dedicato al Concorso Internazionale d'Idee per la realizzazione di un Parco Urbano nelle aree Falck di Sesto San Giovanni.
Le pagine web realizzate dalla società Sonar di Milano, offrono una esplorazione di queste aree industriali abbandonate e della trasformazione urbanistica in corso d'opera. Il sito è in continua evoluzione ed è costantemente arricchito dai progetti che interessano il territorio e in particolare la realizzazione del Parco Urbano. Con la selezione dei dieci gruppi di progettisti è partita la fase ideativa del Concorso che ha visto la partecipazione di 168 gruppi concorrenti. Di questi dieci gruppi prescelti, quattro provengono dall'Italia, due dalla Germania, due dalla Francia, uno dagli Stati Uniti e un altro dall'Inghilterra.
Fra i nomi in gara più prestigiosi, Mario Bellini, Pierluigi Cervellati, Giulio Crespi, il tedesco Peter Latz. I progetti dovranno essere presentati entro il 15 ottobre.

Vademecum per figli e genitori

Bambini, rimanete alla larga dai luoghi oscuri di Internet. In attesa che un sempre maggior numero di provider aderisca alla campagna "Internet sicuro" e che software di protezione impedisca l'accesso ai siti "a rischio", Arci e Ecpat hanno pubblicato un vademecum per genitori e figli.
Il manuale fornisce una serie di regole e di consigli per non naufragare in situazioni pericolose. Prima indicazione alle mamme e ai papà: "navigate con i vostri figli o fate in modo che il computer sia in una stanza controllabile". E ai ragazzi: "non date a nessuno l'indirizzo di casa, il numero di telefono, o il nome della scuola, non inviate la vostra foto, il numero di carta di credito dei genitori, non date la password neanche al vostro migliore amico. Non prendete appuntamenti con nessuno senza avvertire i vostri genitori, non rispondete a messaggi molesti o allusivi, ma parlatene con i vostri genitori."
Infine, ricordate che per stare al mondo la regola generale è: "sii sempre te stesso e se qualcuno ti fa una proposta troppo bella, probabilmente non è vera".
Info: **www.cambio.it/ecpat/**.

Navigatrici in ogni campo

Le donne imprenditrici vanno in Rete.
GIOIA, acronimo di Gruppo Imprenditrici Orizzonte Internet in Agricoltura, è il sito proposto come strumento di collegamento fra i mille punti Internet realizzati dalle donne della CIA, la Confederazione Italiana Agricoltura.
Entro il 2000, questa rete permetterà alle utenti di ricevere informazioni sugli avvenimenti più importanti del settore, di risparmiare tempo e denaro, collegandosi in videoconferenza, di promuovere le proprie attività in Italia e all'estero.
Webmaster di questa impresa è Carmina Avolio.
Informazioni:
www.cia.it/donne/.

ERRATA CORRIGE

Il numero telefonico corretto dell'Istituto Superiore di Comunicazione relativo alla notizia pubblicata sul n° 36 è: **02/867147**.
Ci scusiamo per l'errore, anche se non dipendente da nostra negligenza.

L'industria dell'high tech è il motore economico dello Stato ebraico. Viaggio nel paese dove su sei milioni di abitanti un milione ha il pc in casa

Dal Kibbutz al web

Israele, Silicon valley del Medio Oriente

di ENRICO FRANCESCHINI

Due anni or sono tre ragazzi di Tel Aviv appena usciti dall'università fondarono con i loro risparmi una minuscola società di software chiamata «Mirabilis». Il mese scorso l'hanno venduta ad America OnLine, uno dei giganti statunitensi dell'informatica, per 287 milioni di dollari, circa 500 miliardi di lire, grazie all'invenzione di un ingegnoso sistema per comunicare in Rete. Non si tratta di un caso isolato. Come il primo ministro Netanyahu non si stanca mai di ripetere, Israele è «la Silicon Valley del Medio Oriente», o forse dell'intero Mediterraneo. In un piccolo paese di neanche sei milioni di abitanti, un milione di persone hanno un personal computer in casa; il 10 per cento della popolazione è collegato con Internet; l'industria dell'high-tech, con 40 mila dipendenti, ha registrato un fatturato di oltre un miliardo di dollari nel 1987 e cresce del 25 per cento all'anno, facendo da traino all'intera economia nazionale.
La Silicon Valley israeliana somiglia a quella americana anche geograficamente: è situata in una regione che sembra la California, sulla costa tra Tel Aviv ed Haifa, in cittadine che ricordano i sobborghi residenziali degli Stati Uniti, dove i bambini cominciano a giocare col computer quando vanno all'asilo e ogni garage nasconde un Bill Gates adolescente. Questa comunità, omogenea, compatta e piena di autentici geni, ha rimpiazzato il kibbutz nell'immaginario popolare come simbolo dello Stato ebraico, attirando in Israele enormi investimenti dalle multinazionali del software e contribuendo all'americanizzazione di una società oggi irriconoscibile rispetto agli albori del sionismo. Esplosa all'inizio degli anni Ottanta, la rivoluzione tecnologica ha accelerato il ritmo nell'ultimo decennio grazie all'immigrazione di quasi un milione di ebrei dall'ex-Unione Sovietica: i «russi», come vengono genericamente etichettati in Israele, hanno mediamente un alto grado di istruzione, in particolare in campo tecnico-scientifico. L'altro grande serbatoio dell'industria informatica è l'esercito, da sempre il settore più moderno e tec-

MA IL DIVARIO TECNOLOGICO CON I NEMICI STORICI RESTA INCOLMABILE

ANCHE I PALESTINESI SBARCANO SU INTERNET

Nel 1989, mentre infuriava l'Intifada, la lotta delle pietre scatenata dai ragazzi palestinesi, l'esercito israeliano emanò un ordine urgente, proibendo in tutti i territori abitati dai palestinesi l'uso di linee telefoniche per inviare fax o e-mail. Quell'ordine è rimasto in vigore fino al 1994, quando venne cancellato dagli accordi di Oslo che avviarono la trattativa di pace tra Israele e Arafat, ma aveva già i suoi effetti e contribuito ad accrescere il gap tecnologico tra la Cisgiordania palestinese e lo Stato ebraico.
Mentre Israele faceva passi da gigante nel settore delle comunicazioni e dell'informatica, il suo co-inquilino arabo rimaneva in preda ad un'arretratezza da paese del Terzo Mondo. Per anni, fare una semplice telefonata interurbana dai Territori Occupati era un'impresa pressoché impossibile, e anche una chiamata locale creava difficoltà.
Tutto questo è cominciato a cambiare dopo l'inizio dei negoziati di pace. I palestinesi hanno costituito una propria compagnia telefonica indipendente, Palnet, che sta cercando di migliorare la qualità delle linee e del servizio; e dal '95 Palnet ha introdotto nei Territori anche Internet e l'e-mail. Secondo un portavoce della società, oggi 7 mila palestinesi sono collegati alla Rete, e il loro numero cresce rapidamente. Non sono molti rispetto a un paese informatizzato come Israele, ma bisogna tenere presente che ancora adesso nei territori palestinesi ci sono soltanto 2,9 telefoni per ogni 100 abitanti (Israele ha 2,5 telefoni per ogni abitazione).
Comunque, da un pugno di siti elettronici nati due anni fa, attualmente ne esistono ben 180 gestiti da palestinesi o arabi e disponibili in Cisgiordania. Il più diffuso si chiama come la compagnia telefonica,

PER GLI HAREDIM È UNO STRUMENTO DI CORRUZIONE DA BANDIRE

GLI ORTODOSSI CONTRO IL COMPUTER

Non tutti gli israeliani adorano il computer: gli ebrei ultra-Ortodossi lo considerano un oggetto blasfemo, moderno equivalente di Lucifero, e lo hanno messo al bando nelle loro case dalle loro attività. La setta degli Haredim, i più zelanti seguaci dell'Ebraismo, con i cappelli neri, le palandrane scure, la barba lunga e la Torah sempre in mano, ha recentemente messo in guardia i propri adepti con una lettera aperta pubblicata da un giornale religioso che non ammetteva repliche: «Forse i genitori ingenui credono che il computer serva soltanto a studiare o a fare i giochi elettronici, ma non sanno che esso viene utilizzato anche per guardare film e immagini di ogni genere». Quindi è partito il consiglio, in pratica un ordine, per tutti gli ebrei ultra-Ortodossi: non acquistate computer, o se lo avete già in casa chiudetelo a chiave in cantina, state alla larga da questa macchina infernale. Non è il mezzo in quanto tale a provocare la maledizione degli Haredim e dei religiosi più oltranzisti, bensì l'uso che ne può essere fatto, con chiaro riferimento al sesso e alla pornografia che su Internet sono difficilmente controllabili. Gli ultra-Ortodossi infatti non sono contro la tecnologia sempre e comunque: usano l'automobile, il telefono, il telefonino (tranne che nel sacro giorno del riposo, il Shabbat, il sabato). Ma nelle loro case non può entrare la televisione, né la radio, non possono andare al cinema (nel loro quartiere a Gerusalemme le sale cinematografiche hanno chiuso una dopo l'altra: erano sempre vuote), e protestano contro la proiezione dei film anche sui voli aerei. Adesso sulla lista nera delle macchine da mettere al bando è finito anche il computer, pericoloso trasmettitore di immagini erotiche. Quello che fa paura sembra essere l'impossibilità di censurare.

nologicamente avanzato di Israele: dopo tre anni di leva obbligatoria, molti giovani mettono a frutto l'esperienza sotto le armi continuando a studiare o aprendo società di software, e il governo li incoraggia con un intenso programma di facilitazioni e incentivi. Risultato: oggi lo Stato ebraico ha 135 ingegneri per ogni 10 mila lavoratori, il doppio che negli Stati Uniti; e sui 40 mila dipendenti dell'industria dell'high-tech, 14 mila sono nel campo della «R & D», Research and Development (Ricerca e Sviluppo), continuamente a caccia di nuove idee, nuove invenzioni. Non tutti, naturalmente, hanno successo come i tre 25enni di Tel Aviv, fondatori di «Mirabilis», che con i capelli lunghi sul collo, gli occhiali sul naso, le scarpe da basket dalle stringhe perennemente slacciate, paiono usciti da un film di Steven Spielberg sugli adolescenti Usa, e adesso sono miliardari. Su dieci società di informatica che tentano la fortuna partendo da zero, una centra l'obiettivo, tre falliscono, e sei sopravvivono a fasi alterne. Ma non c'è dubbio che il computer è la chiave della supremazia economica israeliana in Medio Oriente (lo Stato ebraico ha un prodotto interno lordo superiore a quello di tutti i suoi vicini arabi messi insieme). Per i sociologi è anche uno strumento di comunicazione fondamentale in una nazione di immigranti: «La gente che mantiene un facile, quotidiano contatto con i parenti lontani attraverso l'e-mail», dice Mark Jaffe, docente dell'università di Haifa, «riduce di molto lo stress di una nuova vita in un mondo nuovo». Per alcuni politici nazionalisti, come il primo ministro Netanyahu, l'abilità dimostrata dagli ebrei nell'industria informatica è la prova di una superiorità intellettuale sugli altri popoli. Quando nel marzo scorso un israeliano 18enne, Ehud Tenenbaum, detto Udi, è entrato nei computer del Pentagono, scardinando tutti i codici d'accesso, il primo commento del premier è stato: «Sei forte, ragazzo». Poi il giovane è stato arrestato, su richiesta dell'Fbi e del ministero della Giustizia americana, affinchè la sua pirateria elettronica servisse di lezione a tutti gli hackers del pianeta. Ma i media israeliani hanno trattato Udi come un eroe nazionale, la Polizia lo ha rilasciato dopo 24 ore, e lui stesso ha potuto spiegare in mille interviste che si sente come una specie di Robin Hood: «Apro dei buchi nei sofisticati sistemi delle organizzazioni più potenti della terra, così queste possono imparare a difendersi meglio in futuro». Anche Netanyahu ha un proprio «sito» su Internet (www.pmo.gov.il), nel quale fornisce spiegazioni sull'attività del governo, riceve posta elettronica, risponde agli elettori, rivela qualche dato biografico personale su di sé e sulla moglie, la «first lady» Sara. Ma chi di pirateria informatica gioisce, di pirateria perisce: in primavera, qualcuno è penetrato nel sito del primo ministro, sostituendo tutte le fotografie di Netanyahu e famiglia con immagini porno prese dal sito di Penthouse. E negli stessi giorni un deputato della Knesset, il parlamento israeliano, ha rivelato che su Internet circolano una miriade di informazioni riservate sull'arsenale nucleare che ufficialmente Israele nega di possedere e si sforza di censurare severamente sui mass media. Come ben sanno gli americani che l'hanno creata per primi, la Silicon Valley è una gran bella cosa, ma non contribuisce a conservare segreti, di stato o personali.

Palnet, e fornisce fra le altre cose una guida completa ai «websites» palestinesi (www.palnet.com). Un altro è Palestine On-Line (www.p-ol.com), che offre una guida al business, all'arte e alla cultura palestinese, con informazioni su musica, abbigliamento, turismo, notiziari e mass media.

Il premier israeliano Nethayahu davanti al computer. In alto due ebrei con un portatile davanti al Muro del Pianto. Nella pagina a fianco il sito internet del governo

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

BRASILE

Ritmi d'estate
2
I GRANDI SUCCESSI DEL DISCO DEL MESE
Brasile
Disco Mese
la Repubblica

Cuba
Le grandi voci della musica nera
Flamenco
Love Songs
Giamaica
Jazz & Dance
Canzoni in jazz

C'è chi lo ama e chi, sinceramente lo odia, chi pensa sia un genio, chi invece crede che sia il "grande fratello". Luci e ombre di Mr. Microsoft

Gates, il Re Sole

di CLAUDIO GERINO

In principio fu l'Ms-Dos. Anzi, fu un sistema operativo ibrido per un computer Altair. Era l'anno 1975 e Bill Gates, assieme a Paul Allen, aveva appena fondato la "MicroSoft" (con la S maiuscola). Ma il "grande salto", Bill Gates lo fa solo nel 1980 quando, a sopresa, Ibm abbandona i suoi progetti di un sistema operativo "proprietario" e adotta l'MsDos per il suo primo "personal computer" che uscirà nel 1981.
MicroSoft cambia la sua ragione sociale in "Microsoft"; Paul Allen abbandona la società e Bill Gates diventa, di fatto, il "deus ex machina" della "software house". Nel 1983 esce il primo programma di scrittura, "Word" e Microsoft comincia a progettare il sistema a finestre, "clonandolo" in qualche modo dalla Apple del suo amico-concorrente Steve Jobs. Windows appare sul mercato, ma convince poco; il confronto con le finestre di Apple è impossibile.
Nel 1991 la Federal Trade Commission apre un'inchiesta preliminare su Microsoft: l'accusa è quella di monopolizzare i sistemi operativi. L'inchiesta si conclude nel 1993, ma in quella stessa data si aprono i

L'avventura di Bill tra avversari e fan

di ANDREA DI NICOLA

A molti, moltissimi è antipatico come può esserlo un signore che a 42 anni è l'uomo più ricco del mondo con un portafoglio di 72 mila miliardi di lire. Per altri è il grande fratello, l'uomo che potrebbe controllare attraverso i computer, Internet e chi sa cos'altro ancora la nostra vita negli anni a venire. Ma questo non è stato sufficiente a far perdere a William Henry Gates III (detto Bill) la sua ultima battaglia, quella più difficile, contro, niente di meno, il dipartimento di giustizia del governo degli Stati uniti e la sua divisione anti-trust. Uno scontro epocale fra il più potente capitalista del mondo e il più potente fra i governi capitalisti del mondo, con i due contendenti convinti di avere ragione, ovviamente nel nome del capitalismo. Uno scontro spettacolare con l'antitrust che chiedeva alla giustizia americana di multare Microsoft con un miliardo al giorno finché non avesse cessato le sue pratiche monopolistiche: ovvero finché non avesse cessato di dare insieme al suo sistema operativo, Windows, anche il suo browser per Internet, Internet explorer; e Gates a ribattere: «diamo ai consumatori ciò che loro chiedono». E la giustizia americana, attraverso una corte d'appello, ha deciso che Bill ha ragione. E' Internet il campo di battaglia di una guerra nella quale Microsoft rischia molto e nella quale sono in ballo le regole del mercato nel futuro. E pensare che fino al 1995 Bill di Internet si era interessato poco. Nel 1994 era uscito Netscape, il programma per navigare sulla Rete e molti davano Microsoft per spacciata. Gates non aveva colto subito la trasformazione che la grande rete aveva portato nel mondo dell'informatica, se ne disinteressava e i critici erano sicuri: dopo la rivoluzione di Microsoft Gates non sarebbe riuscito a stare dietro alla velocità con la quale evolve la tecnologia, altri rivoluzionari soppianteranno il vecchio rivoluzionario diventato padrone. Era sempre stato così, fin da quando Gates, sempre lui, all'inizio degli anni Ottanta, vendette a Ibm il sistema operativo Ms Dos. I nuovi guru si sono sempre mangiati i vecchi.

A 19 anni abbandonò l'università oggi è il più ricco del mondo

Ma conti erano sbagliati perché Bil Gates spesso sbaglia vestiti e modelli di scarpe, ma quando si tratta di strategie aziendali commette pochissimi errori. Dopo un'estate passata a rivedere le sue strategie, via e-mail Bill dà il contrordine ai suoi collaboratori: è Internet il nostro futuro. Detto fatto. Da quel settembre 1995 Gates e i suoi si buttano a capofitto nel nuovo business. Piazza il colpo di Windows 95 che diventa lo standard globale e poi si dedica a Internet. Ed è un escalation impressionante, una guerra di posizione degna del nome imperiale che l'ex ragazzo di genio diventato miliardario porta. Sui computer di tutto il mondo brilla il marchio Microsoft, novello Carlo V, l'imperatore cinquecentesco che si vantava di avere un impero sul quale non tramonta mai il sole, William H. Gates III non si accontenta di avere un impero ancora più diffuso dell'antico imperatore. Per affermare la sua filosofia e far aumentare i suoi bilanci, ha bisogno di altro. E invece di

LE SFIDE, I SUCCESSI E I GUAI GIUDIZIARI DELL'IMPERO MICROSOFT

DALL' MS-DOS ALLA CONQUISTA DI INTERNET

procedimenti della Giustizia Americana e della Commissione Europea. Nel Luglio del '94, quando ormai Windows 3.1 è ormai lanciatissimo, Microsoft raggiunge un accordo con la Giustizia americana e la Commissione Europea. Intanto, Bill Gates tenta di costruire una rete telematica alternativa ad Internet, con Microsoft Network. In breve tempo, però, si rende conto della velleitarietà del progetto e "riconverte" il sistema per aggredire il mercato dei Browser per Internet, con Explorer.

Intanto, la Microsoft stabilisce accordi con la Dreamworks di Spielberg per la "Interactive Entertainment Company. Nell'agosto 1995 esce Windows '95 e nel Novembre arriva Internet Explorer 2. Da quel momento in poi è scalata continua: prima la Microsoft acquisisce la software house che ha inventato FrontPage, per fare le pagine Web, poi compra "eShop", per il commercio elettronico, infine acquisisce WebTv Network e ComCast (quarta società di Tv via cavo in Usa), quindi investe 150 milioni di dollari nella Apple. Nel settembre 1997 esce Explorer 4. Ma scatta la nuova inchiesta del ministero della Giustizia americano. La Microsoft viene condannata a pagare un milione di dollari al giorno per l'abbinamento Windows 95-Internet Explorer. Ma la sanzione non verrà applicata, grazie ai ricorsi presentati da Bill Gates. Parte una nuova inchiesta per Windows 98, ancora in beta-testing: l'accusa è sempre la stessa, posizione dominante. Contro la Microsoft si schierano 21 stati americani e ventisei grandi aziende internazionali.

Il 12 maggio 1998 la Corte d'Appello accoglie la richiesta di Microsoft di non applicare a Windows 98 le restrizioni che erano state imposte per Windows 95.

25 giugno 1998: Windows '98 è già un successo.

INTERNET DOVE

La fonte principale dove trovare informazioni ufficiali sulla Microsoft è, ovviamente, il sito della casa di Seattle, www.microsoft.com. I siti Microsoft, comunque, hanno una localizzazione nazionale ed è quindi possibile anche collegarsi alla home page italiana . Da questi siti è possibile scaricare il software gratuito e le demo di prova dei principali programmi distribuiti dalla Microsoft, nonché le versioni "Beta" dei nuovi programmi. Per chi cerca, invece, lo shareware "complementare a Windows 95 e Windows 98 ci sono due siti fondamentali: www.Windows95.com e www.tucows.com. Gli "avversari" storici di Microsoft, invece, si possono trovare all'indirizzo web www.linux.org.

In basso, uno degli "scherzi" che girano su Internet contro Windows 98 e il "logo" dei fans di Linux che contestano Bill Gates

mandare velieri per il mare Bill mette sotto i suoi e lancia la nuova sfida.

Internet Explorer è la cima di un iceberg. Se il nuovo browser taglia le gambe al concorrente Netscape e convincerà il governo americano a dare battaglia, altri investimenti, meno conosciuti, danno il senso della potenza di fuoco di Microsoft. Gates crea un network che permette di accedere alla rete capace di sfidare America On Line, acquista una società di Tv via cavo, entra nella Nbc e crea MsNbc, omonimo di un sito giornalistico su Internet. Sempre su Internet lancia siti per vendere viaggi turistici e auto. si impegna nell'editoria locale telematica mettendo in subbuglio tutte le grandi testate americane. Ma non basta. Compra WebTv, ovvero la società che produce lo strumento che permette di navigare dal televisore e per di più fonda una banca di immagini digitali e si avventura nel business dei satelliti per fornire un Internet superveloce a tutto il mondo. Con il lancio di Windows 98 il cerchio si chiude. Chi compra quel sistema operativo si trova pronto il programma per navigare su internet.

Il ragazzo che a 19 anni lasciò Harward, l'università dell'alta borghesia americana, perché riteneva che nel campus più famoso del mondo non poteva imparare più niente si trova ora a capo di un'impresa che che fa 11 mila milioni di dollari di fatturato e 3 mila 450 milioni di dollari di profitti.

Il ragazzo di genio che a 20 anni trova il sistema per cambiare il mondo dei computer è una storia molto americana, il capitalista che fa profitti e guadagna e fa guadagnare soldi fa parte della mitologia americana. È molto americana è la storia della sua azienda. I dipendenti lo chiamano Campus, come fosse un'università e per Bill, (tutti lo chiamano per nome, non solo i manager da un miliardo di dollari ma anche il giardiniere), stravedono. Facile capire perché. L'azienda si basa su una competizione interna fra le varie squadre in cui è divisa e all'interno di ogni squadra, competitività che ad un europeo metterebbe l'ansia, e che invece funziona. La meritocrazia con la quale vengono distribuite le "stock option", ovvero le azioni Microsoft ha permesso a circa 2000 dipendenti su 14 mila di rag-

SCHERZI E CONTESTAZIONI...

La contestazione più forte, chiassosa e ironica alla Microsoft è stata fatta dal gruppo californiano che ha realizzato "Linux", un sistema operativo che può girare su tutti i personal computer Ibm compatibili e che è estremamente flessibile. Inoltre, Linux non assorbe le quantità enormi di memoria che richiede Windows e ha il pregio di costare pochissimo, poco più di 60 dollari. Di contro, però, almeno nella sua forma più grezza, necessita di una buona conoscenza della programmazione. Il sistema, comunque, ha una interfaccia "Windows like" estremamente semplice da usare. I "Linux fans" hanno festeggiato ironicamente il lancio di Windows '98, lo scorso 28 giugno, lanciando nello spazio un razzo che aveva come pinne di coda due cd-rom della versione Beta del sistema operativo della Microsoft.

Ma in Rete, basta digitare nei motori di ricerca la parola "Gates" per avere un lunghissimo elenco di siti (tra l'altro i primi nella classifica) che ironizzano su di lui e sulla Microsoft. Si va dalle barzellette sul sistema operativo, alle parodie di Star Trek in cui l'Enterprise utilizza come sistema operativo Windows, producendo blocchi continui, fino alla distruzione totale, passando per i siti dove è possibile "dare un pugno in faccia a Bill Gates" (e il viso dell'enfant prodige si deforma visibilmente) a quelli dove vengono elencati, uno per uno, i "bug" di Win 95. Non mancano i siti dove, invece, più seriamente si pone il problema del monopolio che sarebbe rappresentato dalla Microsoft e dove vengono denunciati i rischi di un "Grande Fratello" proprietario del mercato dei sistemi operativi, degli applicativi e dell'intero sistema di comunicazione interattiva su Internet.

giungere il milione di dollari. E questo rafforza lo spirito di squadra. Ma se questa persona, per quanto incarni il mito americano, occupa militarmente il valico dal quale si controlla quello che il vice presidente Al Gore considera la nuova "frontiera" degli Usa, ovvero Internet, allora il discorso cambia. L'ex ragazzo con la faccia da secchione amante delle auto veloci, (ne ha possedute e ne possiede di tutti i tipi finendo spesso nel mirino della polizia americana per i suoi eccessi), va fermato nel nome della way of life americana, cioè nel nome di quegli stessi principi sui quali Bill Gates fonda la filosofia di vita sua e della sua azienda. Finché Bill si prendeva il 90 per cento dei computer facendoli girare con i suoi sistemi operativi, nulla di male ma se con i suoi investimenti si mette in condizione di controllare il commercio, il giornalismo, lo spettacolo on line allora il discorso cambia. E secondo recenti sondaggi gli americani sono con il loro governo.
Sembrerà paradossale ma contro l'uomo del futuro il governo americano sfodera un'arma, lo Sherman act, emesso nel 1890 per contrastare i monopoli nascenti negli Stati Uniti: Bill Gates è un monopolista strilla Janet Reno ministro della giustizia Usa, è vero confermano concorrenti e avversari. Di certo c'è che il suo marchio appare sul 90 per cento dei monitor che ogni giorno si accendono dall'Asia all'Europa agli Stati uniti; altrettanto sicuro è che il suo nemico storico Steve Jobs boss della Macintosh all'ultima convention della sua azienda ha abbassato le armi: «L'era della competizione fra Apple e Microsoft è finita». Altro colpo di genio del Carlo V dell'informatica: rivitalizzare con una bella azione di denaro il suo avversario storico. Il messaggio è chiaro: «Adesso, dopo tutti i soldi che ho speso per far vivere un mio concorrente ditemi che sono un monopolista».
E' ovvio che il problema che Bill Gates rappresenta per il capitalismo americano e per la democrazia in quanto tale non finirà a breve, a meno che come il suo compagno di inizio avventura, Paul Allen, Bill non decida che è il caso di fare l'hippy miliardario e ritirarsi anche lui in un castello su un'isola. Ma il giovane re si fermerà solo quando avrà coronato il suo sogno: «Un computer in ogni casa». E dentro ogni computer, e ogni accesso a Internet il logo della casa di Redmond.

UNA PICCOLA SOCIETA' AMERICANA LO AVEVA GIÁ REGISTRATO

IL NOME EXPLORER? COSTA 5 MILIONI DI DOLLARI

Cinque milioni di dollari, vale a dire otto miliardi e mezzo di lire. Tanto pagherà Microsoft per poter continuare a chiamare "Internet Explorer" il suo browser. La somma sarà versata alla SyNet, una piccola società ora in liquidazione di Downers Grove, nell'Illinois. Il caso è scoppiato quando la SyNet ha citato il colosso di Bill Gates per violazione della legge sul diritto d'autore, chiedendo un risarcimento di dieci milioni di dollari, cioè diciassette miliardi di lire. L'azienda di software dell'Illinois aveva infatti brevettato il nome "Internet Explorer" nel 1994, un anno prima che Microsoft mettesse in commercio, con la stessa denominazione, il suo programa di navigazione in Internet. La classica lotta di Davide contro Golia. Ed è stato Davide aggiudicarsi il primo round. Il 28 maggio infatti il Patent and Trade Office, l'ufficio brevetti americano, ha dato ragione alla SyNet assegnandole la titolarità del marchio. La decisione sarebbe stata effettiva il 30 maggio, martedì scorso. E nello stesso giorno è iniziato il processo davanti al tribunale. Dhiren Rana, proprietario della SyNet, però non ha saputo dire di no alla nuova offerta di conciliazione di Microsoft, sia perché Rana versa in condizioni economiche non buone, ma anche perché il prezzo della conciliazione è salito da 75 mila a 5 milioni di dollari.

Il logo della festa per Windows 98, sotto il prodotto in vendita in un negozio

ANALISTI SORPRESI, AVEVANO PREVISTO UN CALO DEL 16 PER CENTO

WINDOWS 98, SUCCESSO DI VENDITE NEL MONDO

Windows 98 fa il "tutto esaurito". A pochi giorni dalla messa in vendita in tutto il mondo del nuovo sistema operativo della Microsoft, gli ordini d'acquisto hanno già superato quelli che caratterizzarono, nello stesso periodo di tempo, l'uscita di Windows 95. Una performance che ha stravolto tutte le previsioni degli analisti di mercato, i quali invece, ipotizzavano, come aveva fatto la società di analisi e ricerca "International Data", una flessione addirittura del 16 % delle vendite rispetto alla precedente versione di Windows: nei primi quattro giorni di offerta al pubblico, in Usa, sono state consegnate ben 530 mila copie del nuovo prodotto Microsoft, contro le 500 mila vendute nella prima settimana di disponibilità di Windows 95. E questi numeri non tengono conto del software dato ai produttori di computer che consegneranno le macchine con il nuovo sistema operativo della Microsoft.
Secondo il direttore dell'agenzia di ricerche "Pc Data", Roger Lanctot, "in poche settimane Windows 98 diventerà il software più venduto dell'anno". E la notizia dell'inaspettato successo del software ha fatto fare un balzo in alto alle azioni della Microsoft a Wall Street che hanno già guadagnato oltre un dollaro ciascuna. Intanto, in Italia, è cominciata la vendita di Windows 98 (costo, nella versione "aggiornamento", 199 mila + Iva). La campagna di lancio del programma è stata massiccia: ben 1500 vetrine allestite in tutta Italia in altrettanti punti vendita, numerosi negozi d'informatica aperti alla mezzanotte del 9 luglio, 150 mila "beta tester" usati come testimonial della bontà del prodotto, un ciclo di seminari rivolti alle piccole e medie imprese in 56 città, conclusosi lo scorso 25 giugno.
Secondo i dati diffusi da "Windows Magazine", la domanda per il nuovo software è estremamente elevata: il 62 % degli utenti Windows (versioni 3.1 e 95) ha dichiarato l'intenzione di passare al "98" entro sei mesi dal lancio del prodotto, mentre l'87 % intende farlo entro il primo anno. Per fare un raffronto, gli utenti che avevano dichiarato il passaggio a Windows 95 entro il primo anno di disponibilità erano il 68 %. Ma c'è da sottolineare che alla base di molte delle "intenzioni d'acquisto" c'è la speranza di mettere un qualche rimedio organico ai problemi che Windows 95 aveva provocato agli utenti, con i suoi 3000 "bug" documentati dagli stessi analisti di Microsoft. Tra questi, la lentezza di caricamento, i continui "blocchi di sistema", i problemi d'integrazione con Internet Explorer 4 e il suo "active desktop".

CD ROM-ARTE
CD ROM ARTE
TOULOUSE LAUTREC IN CD-ROM
Un artista inquieto, provocatorio. Un pittore straordinario che nei suoi quadri racconta le atmosfere della Belle Epoque con i suoi balli, caffè, bordelli e circhi.
I NUMERI
- 1100 immagini
- 45 capolavori da esplorare in ogni particolare con una lente di ingrandimento virtuale
- 200 ricchissime pagine di testo
- Centinaia di parole attive per richiamare immagini e informazioni su singoli argomenti
- Glossario completo, note biografiche e indirizzi su Internet
- 30 "Esercizi di stile": un modo divertente per misurare la propria conoscenza di Toulouse-Lautrec
- 40 video clip
- Oltre 100 commenti parlati
- Uno "Studio d'artista" per conoscere le tecniche di Toulouse-Lautrec
L'APPUNTAMENTO
È in edicola, a sole 29.900 lire, il nuovo numero di CD-ROM ARTE dedicato a Toulouse-Lautrec: un CD ROM (per PC e MAC) e un catalogo di 52 pagine a colori.
GIUNTI MULTIMEDIA
EDIZIONI la Repubblica
SERVIZIO CLIENTI: TEL.06-56339332
HL
HLautrec

di ANDREA DI NICOLA

Sigilli virtuali per il server che Isole nella Rete, la "comunità virtuale" che da voce ai centri sociali autogestiti e a diverse associazioni alternative e antagoniste. Un provvedimento per certi aspetti stupefacente visto che la chiusura del sito è stata disposta dalla magistratura vicentina per cautelare preventivamente un tour operator milanese, la Turban Italia, che si sentiva diffamato da una frase contenuta in un volantino che appariva sul sito antagonista. Il sito è rimasto chiuso per molti giorni; solo dopo le tante proteste diffuse fuori e dentro la Rete, il magistrato ha deciso di togliere i sigilli al computer che gestisce il sito stesso.
Tutto è nato da un comunicato, intitolato ""Solidarietà al popolo Kurdo. Boicottiamo il turismo in Turchia". Nel volantino c'era una frase in cui il tour operator veniva collegato a Tansu Ciller, la discussa ex premier turca.
Da qui l'appello a boicottare i viaggi organizzati dalla Turban nel paese mediterraneo. Il collegamento non è piaciuto al Tour operator che ha querelato Isole nella Rete. A questo punto è entrata in scena la magi-

Agli inizi di giugno si sono riuniti a Firenze centinaia di giovani per discutere su come difendersi dalle possibili censure su Internet, sui diritti dei "navigatori" in Rete e sulla privacy. Mille idee e corsi di alfabetizzazione informatica

"Pirati" per la

L'Italia degli hackers

di ALESSANDRO RICCI

La galassia Internet sembra essere un'arena assolutamente libera, uno spazio senza confini che esalta la manifestazione di ogni pensiero e opinione. Reale o apparente che sia, il carattere anarchico di Internet è sicuramente la ragione vera del fascino della Rete. Diffidenti nei confronti di ogni regolamentazione o potere costituito, gli hacker (letteralmente "smanettoni", cioè persone che sanno mettere le mani nei programmi dei computer) di tutto il mondo si dichiarano i più strenui difensori della libertà nel mondo web.
Agli inizi di giugno, per la prima volta, la comunità hacker italiana si è data appuntamento off-line, allo "Hack-it98": una tre giorni di seminari, lezioni, eventi e navigazioni. Ospitati nei locali di una fabbrica dismessa, alla periferia meridionale di Firenze (un'area vastissima occupata da alcuni anni da un centro sociale, nel tentativo di ostacolare la costruzione di un mega centro commerciale) gli hacker della penisola hanno discusso di privacy e di crittografia, illustrato CD-Rom autoprodotti, hanno allestito un festival di Hacker-Art e, fedeli al principio di una rete accessibile e governata da tutti per tutti, hanno organizzato un corso di alfabetizzazione informatica.
Ma chi sono gli hacker italiani? Ai seminari del meeting, i volti sono giovani ma non giovanissimi, in grande maggioranza maschili, a conferma purtroppo che anche in ambienti "alternativi al sistema", la parola tecnologia si coniuga poco al femminile. Gli atteggiamenti, gli interventi, il linguaggio usato, sono tipici del "hands on", letteralmente del "mettere le mani sopra", filosofia hacker universale. Trent'anni circa, esperto di "autodifesa digitale", Ferry Byte, - i nomi d'arte sono un vezzo hacker comune - spiega: «Gli hacker non si accontentano delle indicazioni ufficiali sull'uso delle nuove tecnologie, ma ne sperimentano un utilizzo alternativo, mettendo a dura prova i rigidi meccanismi di un apparecchio digitale. Un vero hacker, qualunque siano le sue competenze tecniche, è interessato soprattutto a rivendicare il diritto alla libera

espressione e all'autogestione delle risorse in rete».
Almeno un merito va riconosciuto ai "pirati" italiani, ed è quello di essersi resi conto, già alla fine degli anni '80, cioè prima dell'esplosione di Internet e del World Wide Web, della imminente rivoluzione operata dalla comunicazione digitale.
Molti di loro sono stati per anni sysop, amministratori volontari delle prime comunità di discussione virtuali, ai tempi eroici delle pionieristiche Bbs amatoriali. Da allora lo scenario della comunicazione digitale è molto cambiato e molto ancora cambierà. Ma oggi, nei seminari organizzati nei locali del centro sociale, ci si chiede se l'avvento del commercio telematico trasformerà Internet solo in un gigantesco ipermercato virtuale, o se la Comunità Europea limiterà l'uso della crittografia. E si discute di una temuta ondata di censura a livello internazionale, si analizzano le tecniche che dovranno assicurare la protezione della privacy e della riservatezza nelle comunicazioni telematiche.
Luc Pac, in rete da almeno un decennio, sysop storico della Bbs torinese Zero, coautore di un manuale di crittografia a uso e consumo del vero hacker, ricorda: «Mi sono avvicinato alla comunicazione digitale quando ho

PER UN MESSAGGIO DIFFUSO ON LINE CONTRO UN'AGENZIA DI VIAGGI TURCA

GIUDICE CHIUDE PER 7 GIORNI "ISOLE NELLA RETE"

stratura vicentina. Con un provvedimento discutibile il pm Paolo Pecori ha dato ordine alla polizia postale di Bologna di intervenire e mettere i sigilli al computer. Insomma invece di eliminare la frase incriminata il giudice ha deciso di far chiudere tutto.
Ma perché colpire l'intero server annullando così la voce di centinaia di associazioni? «Ci tocca constatare di nuovo», è stata la risposta di Isole nella Rete, «l'incongruenza della legislazione vigente con i nuovi strumenti della comunicazione digitale e l'incompetenza degli organi giudiziari».
E Sandro Moretti, presidente dell'associazione aggiunge: «Un provvedimento preso con sconcertante leggerezza. Tanto più che eravamo in trattativa con la Turban per trovare una soluzione». La cosa non è passata sotto silenzio, a fianco di Isole nella Rete si è schierata l'Associazione per la libertà della comunicazione elettronica interattiva. «Il sequestro di un computer», dice Luca De Grazia, vicepresidente dell'Alcei, «è inaccettabile quando si è alla ricerca di semplici informazioni. Sarebbe bastato chiedere la rimozione cautelativa del messaggio dal sito. Questo sequestro è stato un atto gravemente lesivo dei diritti fondamentali della persona».
E non ha mancato di far sentire la sua voce "Luther Blisset": «Un provvedimento da dittatore dello Stato libero di bananas». «Cosa pensereste», domanda Luther in Rete, «se un quotidiano pubblicasse una lettera presuntamente diffamatoria e le autorità decidessero di chiudere tutte le edicole per impedirne la diffusione?». E anche la Fnsi, il sindacato dei giornalisti, ha fatto sentire la sua voce: «Un fatto grave e un precedente pericoloso che deve allarmare quanti hanno a cuore la libertà di stampa».

PROCURA DELLA REPUBBLICA
VICENZA

SOTTO SEQUESTRO!

libertà

Nelle pagine, alcune immagini dell'hackmeeting '98. La sala "navigazione", l'emittente televisiva "pirata" e la radio. A fianco, uno dei partecipanti al convegno

visto la possibilità offerta dalle reti di mettere in contatto tra loro, a basso costo, persone con interessi in comune».
Gli hacker chiamati a raccolta da questo meeting condividono alcuni principi di azione, in particolare una grande diffidenza verso ogni forma di potere, politico, economico, o mass mediatico. L'iniziativa ha infatti rifiutato qualsiasi sponsorizzazione o finanziamento, basandosi su una organizzazione collettiva e un programma elaborato da una discussione in rete.
Il desiderio comune, emerso in questa tre giorni, è quello di creare spazi di comunicazione assolutamente indipendenti. Per tutta la durata della manifestazione, una stazione televisiva "clandestina" ha trasmesso grazie a una improbabile antenna installata sui tetti della ex-fabbrica. I fiorentini non si sono neppure accorti del debole segnale. È stata un'azione di disobbedienza civile forse illegale, ma pacifica e innocua, condivisa da tutti i partecipanti. Non bisogna pensare però, a Hack-it98 come al raduno di un movimento organizzato, con principi tassativi, unità di vedute e leader riconosciuti. Molteplici e contraddittori sono al contrario, i riferimenti culturali e politici, dalla letteratura cyberpunk, ben rappresentata al tavolo delle edizioni Shake di Milano, ai testi del Subcomandante Marcos.
C'è spazio per tutti. Leonardo Landi, "ignorante di computer" ha presentato un CD-Rom autoprodotto con alcuni amici conosciuti in un campo per nomadi. «Le tecnologie della comunicazione - spiega- aiutano i processi mondiali di uniformità e colonialismo culturale. Ma allo stesso tempo possono essere usate per mantenere vive identità culturali periferiche e "perdenti'. Grazie alla videoregistrazione di una festa rituale di antica derivazione sufi, la comunità Rom è riuscita a creare un documento, una sorta di "autopubblicità", che li aiuta a salvaguardare e mantenere coesa una cultura discriminata.
Allo stesso modo la parabola satellitare aiuta i profughi Rom della ex-Juguslavia a conservare la propria lingua e il legame con la terra d'origine; Internet aiuterà ben presto a creare reti di comunicazione sotterranee e alternative al grande sistema dei media».
Chiediamo a Luc Pac se domani godremo tutti di più libertà. Lui ci guarda, sorride, e semplicemente risponde: «Domanda da un milione di dollari. Non lo so».

PRIMA DI REPRIMERE IMPARIAMO A CAPIRE

"Hacker" non vuol dire "pirata informatico". In una traduzione un po' gergale ma efficace, significa "smanettone", cioé chi cerca di ricavare dal computer il massimo delle sue funzionalità. E il massimo degli spazi di libertà. I nostri "hacker", al di là di isolati fenomeni di pirateria, sono solamente degli strenui, chiassosi, difensori del diritto di comunicazione. Agli "hacker" italiani va riconosciuto il merito di aver individuato le potenzialità e i rischi per la privacy della comunicazione elettronica. L'operazione di sequestro del sito "Isole nella Rete" è un'operazione politicamente e giuridicamente sbagliata. Politicamente, perché l'opposizione sociale è sempre uno stimolo a comprendere gli errori di chi governa e gestisce, giuridicamente perché non si chiude un sito per cancellare un messaggio. E' troppo facile identificare nell'opposizione sociale un "pericolo per le istituzioni". Troppo spesso, il pericolo per le istituzioni si annida nelle istituzioni stesse, incapaci di cogliere i cambiamenti, il futuro, le potenzialità di crescita sociale di forme nuove di comunicazione. L' alfabetizzazione informatica dovrebbe iniziare da chi, prima di reprimere, ha il potere e il dovere di capire.
C.G.

UN CD-ROM

Castelli della Loira: viaggio alla scoperta

La Valle della Loira è una regione unica al mondo per i suoi tesori artistici, storici e naturali. Questo spettacolare CD-Rom (per Win e Mac), vi invita a un viaggio virtuale alla scoperta della vecchia Francia e dei suoi meravigliosi castelli

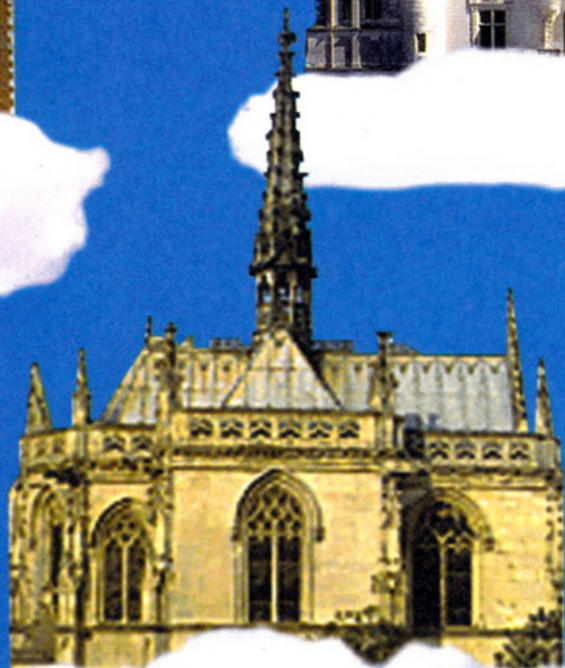
Decine di modellini in 3D, curati nei minimi particolari, consentono di girare a 360° all'esterno e all'interno dei castelli, rivelando le diverse evoluzioni architettoniche nel corso dei secoli e i dettagli più belli e curiosi.

IN EDICOLA "I GRANDI

SERVIZIO CLIENTI:

INCANTATO.

di uno dei luoghi più belli del mondo.

E ancora: una mappa interattiva per scegliere il proprio itinerario. Una ricchissima documentazione di testi, fotografie e una galleria di capolavori dell'arte realizzati sotto i vari sovrani e nobili da Giovanna D'Arco a Francesco I, da Caterina de' Medici a Luigi XIV.

Un CD-Rom unico che trasporta in un mondo meraviglioso che affascina e incanta. I Castelli della Loira: un nuovo titolo dei Grandi CD-Rom di Repubblica, a un prezzo eccezionale.

EDIZIONI
la Repubblica

CDROM" la Repubblica

TEL. 06/56339332

Ecco i programmi reperibili sulla Rete per semplificare le normali operazioni che si fanno durante le ricerche sul Web: dal download di file alla gestione della posta elettronica

Browser facile

Tutto lo shareware in aiuto ai naviganti

di GIORGIO SITTA

È ormai indubbio che il futuro dell'informatica passa attraverso l'integrazione e la standardizzazione. Questa strada, intrapresa inizialmente dai prodotti per l'ufficio (si pensi a suite come Microsoft Office) e per la gestione del sistema (come le famosissime Norton Utilities), è ora giunta sino alla categoria software più attuale: i browser.
Questi programmi, inizialmente concepiti solamente per la navigazione su Internet, hanno integrato con il tempo un numero sempre maggiore di funzionalità, sino a trasformarsi in pacchetti in grado di gestire navigazione, posta elettronica e newsgroup.
Tali soluzioni sono ottime per un uso generico e occasionale ma, come vedremo, presentano molti limiti per un utente esigente. In queste occasioni, è meglio rivolgersi a un prodotto specifico, in grado di garantire maggiori opzioni, affidabilità e velocità.

IL DOWNLOAD

Una delle operazioni che effettuiamo più spesso tramite il browser è il prelevamento di file dalla Rete. Utilizzando il browser, basta cliccare sul collegamento relativo al file che desideriamo scaricare e, immediatamente, viene visualizzata una finestra di dialogo che ci permette il salvataggio sul nostro computer. Tale finestra, purtroppo, è piuttosto laconica e sono veramente poche le opzioni a disposizione. (fig. 1-fig. 2).
In realtà, potrebbe essere estremamente utile avere a disposizione alcune feature aggiuntive.
Ad esempio, una delle caratteristiche più interessanti di alcuni siti FTP (Come VOLFtp - www.volftp.vol.it) è la possibilità, da parte dell'utente di riprendere i download interrotti. Tale funzione, definita "resume" ci permette, in pratica, di "spezzare" un download particolarmente lungo in più sessioni. Purtroppo il browser non è in grado di sfruttare tale potenzialità, per cui bisogna utilizzare un apposito programma FTP, come CuteFtp.
Esiste, però, una soluzione alternativa, chiamata GetRight. (fig. 3). Questo shareware, disponibile all'indirizzo www.getright.com, integra, oltre al resume, anche una serie di opzioni utilissime, quali: (fig. 4)
1) La possibilità di creare una lista di siti alternativi a quello di partenza. GetRight deciderà da solo quale sia il più veloce per scaricare il file desiderato
2) La programmazione dei download. Il programma, in

FIGURA 1 Ecco le scarne possibilità che offre il "normale" sistema di download (prelievo di file dalla Rete) di un browser. Ci sono solo due possibilità, in pratica: salvare il file su disco locale o aprire direttamente il file stesso, se questi appartiene alla categoria degli eseguibili. L'unica segnalazione che viene fatta da alcuni browser è quella relativa ai rischi di virus.

FIGURA 2 Ecco il momento decisivo della nostra operazione di prelievo di un file dalla Rete: lo possiamo salvare su disco. Ma se la connessione è lenta, se salta il collegamento con il server Ftp a cui ci siamo connessi, se il file che stiamo scaricando è troppo lungo, non abbiamo altra possibilità, con i normali "browser", se non di interrompere l'operazione. In questo caso, se vogliamo recuperare il file richiesto, dovremo ricominciare da capo l'intero processo di prelievo dalla Rete.

tal modo, attiverà da solo la connessione, scaricherà i file desiderati nell'orario programmato e, terminate le operazioni, interromperà il collegamento.
3) La disponibilità in lingua italiana. Inoltre, selezionando l'apposita opzione dal menu "Modifica – Configurazione", è anche possibile "intercettare" i click effettuati con il browser. (fig. 5)
In tal modo, GetRight sostituirà la propria finestra di dialogo a quella di default di Internet Explorer e di Netscape, aggiungendo a tali programmi tutte le proprie funzionalità. (fig. 6) Un'occhiata alla figura 7 ci fa capire quali miglioramenti siano stati aggiunti come Indirizzo/indirizzi alternativi del file, directory di destinazione sul nostro computer, parte del file scaricata, tempo rimanente e velocità di trasferimento, percentuale di download. In tal modo, possiamo procedere secondo due metodi: utilizzando GetRight come programma a se stante, oppure in appoggio al browser.
Come abbiamo visto, nonostante la profonda evoluzione che ha caratterizzato lo sviluppo dei browser più recenti, curiosamente essi spesso non integrano funzionalità particolarmente utili anche agli utenti non particolarmente evoluti. Tra le molte, quella di poter interrompere e riprendere un download quando lo si desideri e di essere in grado di programmare e automatizzare lo scaricamento dei file.
Un software come GetRight, estremamente semplice ed economico (la registrazione costa $17.50) è in grado di potenziare notevolmente le funzionalità base dei programmi tuttofare,
La frequentazione assidua di siti FTP, come www.winfiles.com, offre spesso la possibilità di conoscere e sperimentare nuovi software. Se è vero che, a volte, l'accesso a Internet può creare dei problemi, è altrettanto innegabile che, spesso, la Rete offre interessanti soluzioni ai più curiosi.

DA SPERIMENTARE

Nel corso di questo articolo ci siamo limitati a considerare la funzione di download FTP. In realtà molti altri servizi Internet possono trarre giovamento dall'utilizzo di programmi specifici. Chi desiderasse utilizzare in modo professionale la posta elettronica, ad esempio, troverà un notevole miglioramento in Eudora Pro (www. Eudora.com), specialmente in rapporto ai mailer integrati nei browser, privi di molte funzioni evolute.
L'utilizzo di programmi specifici di E-mail, del resto, consente una gestione migliore anche dei newsgroup che siamo soliti seguire. Infatti, non solo è possibile scaricare i messaggi dei newsgroup, ma anche leggerli off-line, preparare le risposte ad essi e poi scaricare, tutti in una volta e in un unico collegamento, i nostri interventi. Anche i lettori "off line" di news sono estremamente utili per questo. Fanno risparmiare nei tempi di connessione e soprattutto consentono una gestione ordinata delle news stesse. Gli "off-readers" sono reperibili per tutte le piattaforme operative, da Windows a Os/2, da Linux a Mac. Attenzione alle limitazioni previste nel periodo di prova di questi programmi shareware.

FIGURA 3 e 4 Ecco la soluzione alternativa con il programma shareware proposto. Con esso possiamo prelevare il file in diverse sessioni di connessione, stabilire quando e come scaricare il file stesso, decidere in che modo salvarlo sul disco, il tutto anche senza dover presenziare all'intera operazione. Basta impostare i parametri a noi più congeniali e il programma farà tutto da solo, connettendosi al sito Ftp, cercando il file, scaricandolo e poi chiudendo la connessione al termine dell'intera operazione di prelievo.

FIGURA 5 Con l'apposita feature "modifica configurazione" è possibile addirittura intercettare i "click" che facciamo sul browser e sostituire le opzioni di default del nostro "navigatore" con quelle del programma shareware, opzioni che consentono operazioni più sofisticate, come ad esempio, la ricerca del sito più rapido per scaricare il file.

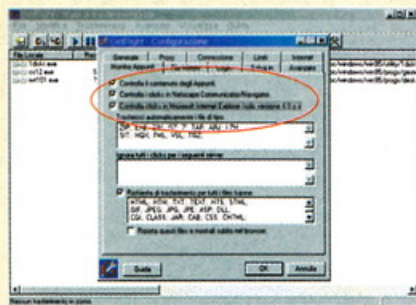



FIGURA 6 Ecco la finestra di dialogo di GetRight con le opzioni possibili e mentre sta scaricando il file che abbiamo richiesto di prelevare. La possibilità di scegliere automaticamente il sito più veloce ci fa risparmiare tempo nel prelievo del file stesso, risparmio che si traduce, alla fine, soprattutto, in minori costi telefonici.

FIGURA 7 Sostituendo le feature di GetRight a quelle del nostro Browser potremo avere un netto miglioramento delle capacità di prelievo dei file dalla Rete. Sapremo inoltre con precisione quanto del file abbiamo già prelevato, quanto ne resta da prendere e quanto tempo manca alla fine dell'operazione, cosa utilissima ma che spesso i browser non fanno.

FIGURA 8 Il costo estremamente contenuto del programma GetRight si ripaga da se dopo poche operazioni di prelievo di file dalla Rete. Di programmi utili in questo senso se ne trovano molti su Internet. Gestori di posta, ad esempio, come Eudora, offrono opzioni maggiori di quelli acclusi nei principali "browser" come Explorer e Netscape.

ECCO DOVE TROVARE I PROGRAMMI

Ecco dove è possibile rintracciare i programmi utili per integrare il nostro navigatore. La scelta degli strumenti indispensabili deve essere fatta, però, tenendo conto delle caratteristiche del browser a nostra disposizione.
Se è Netscape, infatti, sarà necessario scaricare i programmi specifici per questo "navigatore".
Lo stesso andrà fatto da chi possiede Internet Explorer. Un ottimo esempio italiano è VOLFtp (www.volftp.vol.it), un'autentica miniera di programmi shareware, demo e gratuiti, suddivisi per categorie e sistemi operativi.
Completano il sito un motore di ricerca interno, un canale attivo, consultabile con Microsoft Internet Explorer e l'utilissima possibilità di essere aggiornati su tutte le novità tramite la posta elettronica. Winfiles.com (www.winfiles. com), invece, presenta tutte le caratteristiche di VOLFtp, limitate, però, ai sistemi operativi Microsoft e dedicato in particolare a chi usa Internet Explorer, in tutte le sue versioni, per navigare sulla "Madre di tutte le Reti", Internet.

Dal mondo

Fusione Delta-Modo

L'unica cosa che gli manca è il nome. Adempimenti legali a parte, il nuovo megapolo della distribuzione di prodotti informatici Delta-Modo è infatti già pienamente operativo e pronto a raccogliere le adesioni di altre società del settore.
Annunciata alla metà di giugno, l'alleanza strategica - che entro ottobre sfocerà in una vera e propria fusione societaria e si caratterizzerà anche con un'unica denominazione - tra Delta, uno dei primi rivenditori Apple in Italia, e Modo, specializzata nella distribuzione di prodotti in ambiente grafico, editoriale e multimediale, ha dato vita di fatto a una delle maggiori realtà italiane nel mondo della distribuzione. Un fatturato globale che in questo anno solare supererà i 600 miliardi di lire, circa 150 marchi distribuiti e più di 11 mila distributori in tutta Italia danno l'idea dell'accordo che, già nell'aria da parecchi anni, è stato formalizzato solo ora. Fino a quando non saranno formalizzati tutti gli adempimenti legali, comunque, le due società continueranno a operare sul mercato con i rispettivi marchi e dalle loro rispettive sedi di Varese e Reggio Emilia; a partire da ottobre, invece, verrà completato il processo di integrazione organizzativo-commerciale e l'ottimizzazione nelle aree logistica e infrastrutturale. In questo modo le due aziende acquisiranno una maggiore forza nei confronti dei fornitori dei prodotti potendo abbassare loro i prezzi.

Formazione A REIMOND IL DIGIPEN INSTITUE OF TECHNOLOGY

Laurea in videogiochi

Si può essere tentati di liquidare "Super Mario" e i suoi colleghi con poco di più di un sorriso. È comprensibile, forse naturale. Ma davanti a opere del calibro di "Quake" o "Blade Runner" sarebbe pura ipocrisia non riconoscere l'immensa mole di lavoro, artistico e non, che vi si cela dietro. I videogiochi sono una faccenda seria e la loro realizzazione richiede precise competenze che vanno ben al di là di una non meglio definita passione per la materia.
È sulla base di simili valutazione che il DigiPen Institute of Technology di Redmond (Washington) – un istituto privato a carattere universitario, ufficialmente riconosciuto dal governo USA – ha ritenuto di dover inserire tra i propri programmi di studio un corso dedicato interamente al "game designing". I primi quaranta studenti, aspiranti progettisti, si sono iscritti nel mese di marzo.
All'atto dell'adesione hanno potuto optare tra due differenti percorsi didattici: un corso biennale per il conseguimento di un diploma di Associate of Science (equivalente a un diploma di specializzazione professionale) e un corso di quattro anni che consente di ottenere l'attestato di Bachelor of Science.
Per il mese di settembre del 1999 è prevista l'attivazione di un ulteriore corso quadriennale per il conseguimento del titolo di Bachelor of Arts, destinato a coloro che intendono occuparsi del lato artistico e pubblicitario dell'industria del videogioco, senza addentrarsi nei meandri della programmazione vera e propria. "Abbiamo numerose iniziative in corso di attuazione – dice Jason Chu, segretario responsabile della scuola – Nel giro dei prossimi tre anni intendiamo affiancare agli altri percorsi di studio anche un Master e un PhD (titoli equivalenti rispettivamente alla laurea e al dottorato di ricerca italiani; N.d.A), nonché classi destinate all'apprendimento delle tecniche per l'uso della grafica 3-D, un settore che abbiamo curato per parecchi anni nella nostra sede canadese".
Tutti i corsi sono organizzati in modo tale che l'accesso di ciascun studente al semestre successivo è subordinato alla'invenzione, progettazione e realizzazione pratica di un videogioco. Di semestre in semestre il prodotto da realizzare diviene più complesso, partendo da semplici puzzle bidimensionali per giungere, a fine corso, a simulazioni tridimensionali multipiattaforma, giocabili anche via Internet. Gli studenti debbono poi optare per l'indirizzo "scientifico" o per quello "artistico", anche se possono completare il proprio piano di studi attingendo alle materie insegnate in ciascuna delle due aree. Tra i differenti argomenti oggetto dei corsi figurano - oltre ai più canonici insegnamenti di fisica e matematica - la programmazione, la progettazione degli algoritmi, elaborazione delle immagini, disegno, matematica, marketing e persino elementi di mitologia...

WHAT IS DIGIPEN

Attualmente la didattica del Digipen Institute of Technology viene svolta, guarda caso, negli immensi locali e nei fantascientifici laboratori messi a disposizione dalla Nintendo of America, e ricavati da quest'ultima all'interno dei propri stabilimenti. L'istituto ha già tenuto in precedenza alcuni corsi biennali a carattere sperimentale a Vancouver e in Canada, dove dal 1994 ad oggi, si sono diplomati 44 studenti.
Il sito Web di Digipen può essere raggiunto all'indirizzo: **www.digipen.edu**.

Brevissime

Windows & Unix
Microsoft ha annunciato lo sviluppo di Windows NT Services per Unix Add-On Pack, una soluzione che consente la interoperabilità tra ambienti Windows NT Workstation 4.0, Windows NT Server 4.0 e il mondo Unix. Nel prodotto saranno disponibili la condivisione delle risorse, l'amministrazione remota, la sincronizzazione della password e lo scripting integrato tra piattaforme.

Campagna Apple
La nuova campagna pubblicitaria di Apple "Think different" (pensa differente) è stata affidata per il doppiaggio a Dario Fo, premio Nobel per la Letteratura. È stata realizzata dalla società Tbwa-Chiat Day di Los Angeles, la stessa che inventò più di 20 anni fa il marchio della mela dai sei colori.

Sondaggio

Win 98 e I.E.? Meglio divisi

Difficilmente basterà a convincere Bill Gates a modificare la propria affermata strategia commerciale, ma un sondaggio effettuato negli Stati Uniti da "Information Week", rivela che la stragrande maggioranza degli operatori di spicco della "information technology" negli Stati uniti non gradisce l'integrazione delle funzionalità di browsing nel nuovo sistema operativo Windows 98. Questi i risultati dell'indagine (condotta su un campione di oltre 200 dirigenti di sistemi informativi aziendali): il 34 per cento degli intervistati ha detto di preferire un browser nettamente separato dal sistema operativo, opponendosi a un 28 per cento di operatori che vede invece nell'integrazione tra i due applicativi una valida sinergia. Indeciso o semplicemente disinteressato al problema il restante 38 per cento del campione.
Agli intervistati è stato anche richiesto di effettuare una previsione sul sistema operativo che, dal loro punto di vista, risulterà essere il più diffuso nel giro di un anno. Oltre la metà degli intervistati si è espresso a favore di Windows 95, mentre il 39 per cento vede in Windows NT il sistema operativo del futuro. Sorprendentemente, solo il 5 per cento dei manager ritiene che il nuovissimo Windows 98 possa riuscire a imporsi entro la fine del 1999. Un risultato questo abbastanza scontato. Tutti i risultati dello studio possono essere consultati al sito **www.informationweek.com/bizint**.

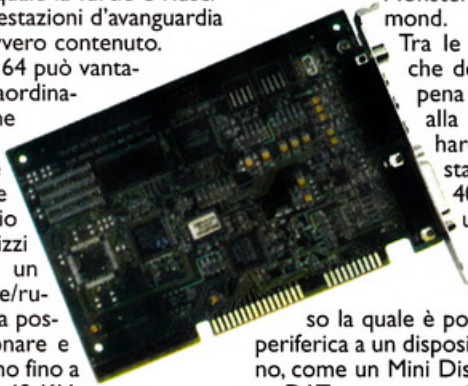
Software

Vita dura per Intel

Qualche mese fa, con un grosso ritardo, la Intel ha immesso sul mercato il suo chipset grafico I-740, con una mossa strategica che avrebbe dovuto segnare l'ingresso del colosso del silicio nel settore dell'accelerazione hardware tridimensionale. Ma sul successo dell'I-740 si stanno addensando numerose nubi. La prima è legata ai sei mesi di ritardo sull'uscita prevista. Mesi che hanno permesso ad altre schede grafiche accelerate di competere con l'I-740. Nonostante tutto, l'acceleratore Intel potrebbe però rendere impossibile la vita ai concorrenti più deboli. È questa infatti la principale preoccupazione della Federal Trade Commission statunitense che, pur avendo autorizzato a suo tempo Intel all'acquisizione di Chips & Technology - l'azienda dell'I-740 –si riservò allora anche il diritto di riesaminare l'operazione finanziaria in seguito, onde verificare che il "colosso del silicio" non intendesse sfruttare la propria posizione monopolistica nel settore dei microprocessori per penetrare in mercati collaterali.
Il chip Intel racchiude funzioni dedicate alla grafica bidimensionale e alla riproduzione di filmati, ma punta tutto sulla circuitazione pensata per la gestione della grafica 3D, prodotta dalla Real3D - una società posseduta oggi per il 20% da Intel.

Hardware HA 64 VOCI L'ULTIMA SCHEDA AUDIO TURTLE BEACH

Un'orchestra nel PC

La Turtle Beach è un azienda presente sul mercato delle periferiche audio sin dagli albori dell'home computing. Con un'invidiabile tradizione alle spalle, la Turtle ha sfornato nel corso degli anni eccellenti schede audio in grado di competere ad armi pari con i favolosi (e costosissimi) moduli esterni MIDI Yamaha e con i migliori campionatori professionali a 16 bit.
Tanta qualità ovviamente si paga, ma non parrebbe così a giudicare dall'economica scheda ISA a 16 bit "Malibu Surround 64" nella quale la Turtle è riuscita a conciliare prestazioni d'avanguardia con un costo davvero contenuto.
Malibu Surround 64 può vantare un suono straordinariamente puro, che non ha eguali nella stragrande maggioranza delle periferiche audio destinate agli utilizzi amatoriali: con un rapporto segnale/rumore di 90dB e la possibilità di campionare e riprodurre il suono fino a una frequenza di 48 KHz, la scheda si pone in linea con l'elevato standard della Sound Blaster AWE64 Creative. Sulla scheda sono integrate 32 voci WaveTable, alle quali se ne aggiungono altrettante grazie a un software che sfrutta la Cpu del computer.
Naturalmente è possibile accedere contemporaneamente a entrambi i set di voci, ma, utilizzando il driver MIDI VSL (dove VSL sta per Voyetra Synth Layering) è addirittura possibile far suonare in sincrono la medesima voce su tutti e due i set sonori: il che significa ottenere un suono ricco, pieno di sfumature e decisamente più appagante di quello del solo sintetizzatore hardware. Meno impressionante l'algoritmo che gestisce il cosiddetto "enhanced audio", ossia quegli effetti surround che danno all'utente la sensazione di ritrovarsi al centro dell'emissione sonora.
La scheda della Turtle utilizza a tal fine la tecnologia SRS, producendo un "falso effetto 3D" abbastanza efficiente ma che non ha nulla a che spartire con il vero 3D posizionale garantito dagli algoritmi Aureal implementati sulle nuove schede audio PCI, quale, ad esempio, la Monster Sound di Diamond.
Tra le altre caratteristiche della scheda vale la pena segnalare – oltre alla compatibilità hardware con lo standard MIDI MPU-401 – la presenza di un uscita S/PDIF (Sony/Panasonic Digital Interface Format) attraverso la quale è possibile collegare la periferica a un dispositivo digitale esterno, come un Mini Disc o un registratore DAT: una connessione che consente di trasferire il segnale audio prodotto dalla scheda senza doverlo mai convertire in formato analogico.
L'unico vero limite di questo prodotto è costituito dall'impossibilità di caricare nei banchi memoria i propri suoni preferiti, una mancanza che potrebbe dissuadere dall'acquisto i musicisti più esigenti. A parte questa piccola pecca è giusto riconoscere alla Malibu Surround 64 uno dei migliori rapporti qualità/prezzo ipotizzabili per questo genere di periferiche. Ulteriori informazioni sono reperibili all'indirizzo **www.tbeach.com**.

Software

Modem PC card per chi va spesso all'estero

La diversità degli standard telefonici fra i vari Paesi del mondo ha creato notevoli problemi, non sempre facilmente risolvibili, a coloro che per un qualunque motivo viaggiano spesso e devono collegarsi tramite modem. Infatti, ad esempio, il settaggio italiano non riconosce correttamente il segnale di linea libera degli Stati Uniti.
Per risolvere questo problema la 3Com, ha lanciato sul mercato una serie di modem di tipo PC Card sotto il marchio MEGAHERTZ, la quale ha avuto la preventiva omologazione da parte di 250 organismi telefonici locali ed internazionali e sono corredati di un software intuitivo denominato World Port per impostare automaticamente il settaggio del modem in relazione allo standard telefonico del Paese dove ci si trova.
Attualmente è disponibile la versione a 56Kbps con la tecnologia X2 con possibilità di avere gratuitamente il programma di upgrade al nuovo standard ITU V.90.

Aggiornamenti

US Robotics: upgrade V.90

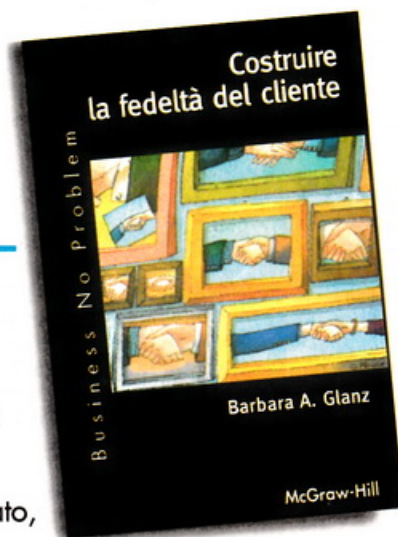
Per i possessori dei modem US Robotics Sportster message plus e Sportster Flash c'è una bellissima notizia: alla pagina **www.3com.it/tecnologia/56k/agg_v90.htm** *è già disponibile gratuitamente il software per aggiornare la Flash Rom incorporata affinché il modem possa lavorare con in nuovo standard V.90.*
Vengono così risolti i problemi di incompatibilità che hanno finora afflitto i modem di tipo 56K, dovuti all'esistenza di due diversi protocolli: il Flex e l'X2.
Tale upgrade è già disponibile anche per il Professional Message, il nuovissimo modem 56K dotato delle funzioni di fax a 14.400 bps, e segreteria telefonica che può operare a PC spento grazie a una propria Ram interna.
Per gli altri modelli si dovrà pazientare ancora ma la 3Com, azienda proprietaria del marchio US Robotics, promette che basterà visitare periodicamente la home page del proprio sito per verificare gli annunci di disponibilità che verranno inseriti di volta in volta.
Un dettaglio molto importante è rappresentato dal fatto che l'upgrade non comporterà problemi con i collegamenti verso modem non ancora aggiornati: è il caso di chi si collega a quei provider che non abbiano provveduto all'adeguamento al V.90.

a cura di:
Andrea Maselli
Paolo Guccini
Valeria Penati

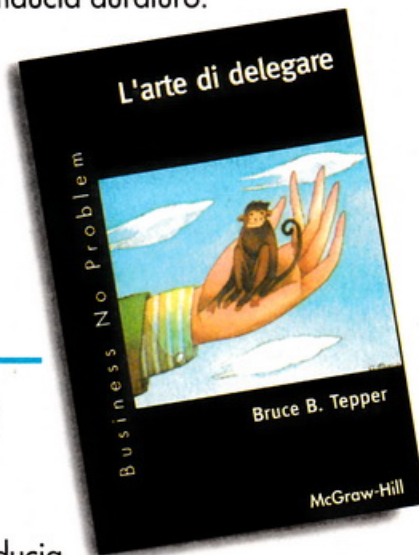
BUSINESS NO PROBLEM

Pianificare obiettivi misurabili, stabilire l'ordine delle priorità, aumentare la produttività dei collaboratori.

Costruire la fedeltà del cliente — Business No Problem — Barbara A. Glanz — McGraw-Hill

Tecniche e consigli per conquistare nuovi clienti, offrire un servizio personalizzato, costruire un rapporto di fiducia duraturo.

Apprendere e applicare le tecniche per dare un ordine razionale alle attività che si svolgono in azienda.

L'arte di delegare — Business No Problem — Bruce B. Tepper — McGraw-Hill

Come superare le resistenze a delegare, identificare le persone di fiducia, controllare il progetto e le mansioni che sono state delegate.

IN VENDITA NELLE MIGLIORI LIBRERIE

Soluzioni rapide e affidabili per sviluppare le competenze professionali

McGraw-Hill Libri Italia

Per ricevere il catalogo, ritagliare il coupon ed inviarlo via fax o in busta chiusa a:
McGraw-Hill Libri Italia srl - Ufficio Marketing
Piazza Emilia 5 - 20129 Milano - Fax 02/ 733643

Nome e Cognome ....

Indirizzo ....

CAP .... Città .... Prov ....

Telefono .... Data ....

Firma..............................

Ai sensi dell'art. 10 L. 675/96 la informiamo che il trattamento dei suoi dati personali avverrà su supporto informatico, soltanto presso la nostra sede, per tenerla aggiornata in relazione alle nostre iniziative editoriali. Potrà rivolgersi alla nostra società per far valere i suoi diritti previsti dall'art. 13 L. 675/96.

Diventiamo grafici con Gimp

di ENNIO QUATTRINI

Come realizzare immagini ed effetti speciali con un programma per Linux

Siete appassionati di grafica? Vi piacerebbe realizzare composizioni fotografiche come quelle che si vedono nelle riviste oppure creare copertine per i vostri CD? Volete ritoccare le vostre foto per renderle più belle oppure creare un logo per le pagine di un sito Web? Ma, soprattutto, siete ferventi utenti di **Linux**? Allora Gimp è il programma che fa per voi. **Gimp** (acronimo di GNU Image Manipulation Program) è, infatti, un potente programma di manipolazione delle immagini e ritocco fotografico in ambiente Linux che non ha nulla a che invidiare ai più sofisticati (e costosissimi) programmi disponibili per Windows 95 quali Adobe PhotoShop oppure Corel Photo-Paint. Gimp vi permetterà di diventare grafici quasi professionisti praticamente a prezzo zero. Infatti, in perfetta sintonia con la filosofia Linux, Gimp è un programma protetto dalla licenza GPL e liberamente scaricabile dal sito Internet **www.gimp.org**, dove potete trovare anche una guida all'uso, tanti tutoria e interessanti collegamenti. Esso è inoltre disponibile in tutte le principali e recenti distribuzioni di Linux quali Red-Hat 5.0, Slakware 3.4, Debian 1.3.1 e SUSE 5.2. In questa lezione faremo particolare riferimento, per quanto riguarda l'avvio del programma, alla RedHat, ma le considerazioni successive sono ovviamente valide per tutte le distribuzioni. Quello che illustreremo è solamente un esempio di quello che si può fare con Gimp. I limiti di quanto si può realizzare con questo programma sono dettati quasi esclusivamente dalla nostra fantasia (fig.1).

fig.1

Passaggio 1 di 7

Per avviare Gimp, cliccate con il tasto di sinistra del mouse in un punto libero del desktop di Linux-RedHat aprendo in questo modo il menu di **Start** (Avvio). Scorrete il puntatore fino alla voce **Programs** per aprire il menu a comparsa e quindi fino a **Graphics**. Fate quindi clic sulla voce **The Gimp** per avviare il programma (fig.2). In alternativa digitate **gimp&** (in lettere minuscole) al prompt di un "Xterm" di XWindows e quindi premete "Invio". Se questa è la prima volta che usate il programma, Gimp vi mostrerà alcune finestre di dialogo per avvertirvi che saranno creati alcuni files nella vostra directory personale. Per eseguire Gimp dovete dare conferma a tutte le finestre.

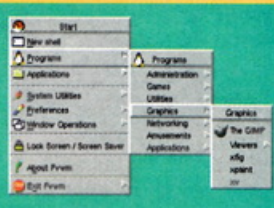



fig.2

Passaggio 2 di 7

All'avvio, la finestra del programma è costituita dalla cosiddetta **Toolbox** (fig.3), contenente solamente alcuni strumenti per disegnare e selezionare parti d'immagine (attivabili con un semplice clic del mouse sul tasto corrispondente) e da una barra dei menu contenente due sole voci, "**File**" e "**Xtns**".
Il menu **File** permette di compiere alcune azioni fondamentali quali aprire una nuova area di disegno (voce **New**) o visualizzare una immagine già esistente (**Open**).

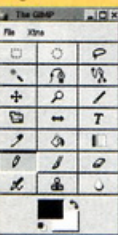



fig.3

fig.4

Un'ampia serie di strumenti sono resi disponibili quando viene aperta un'immagine.
Cliccando, infatti, con il tasto destro del mouse su un'immagine in Gimp, viene visualizzato il cosiddetto **Menu Immagine** che fornisce un'ampia serie di strumenti ed effetti da applicare all'immagine in questione (fig.4).

Passaggio 3 di 7

Per creare fotocomposizioni come quella di fig.1, Gimp fa uso delle Layers (strati), per cui essa è la sovrapposizione di diversi strati di immagini "moltiplicate" e/o "addizionate" tra loro a formare una quantità quasi infinita di effetti.
Per realizzare l'immagine di fig.1 dobbiamo innanzi tutto creare una "maschera" cioè un'immagine bianca in campo nero, che definisca il contorno delle altre immagini.
Nell'esempio è stata utilizzata un'immagine della Francia come quella di fig.5.
Si può facilmente recuperare una tale immagine su Internet oppure ottenerla con l'ausilio di un atlante e di uno scanner. Per visualizzare l'immagine, fate clic sulla voce **Open** di **File** della barra dei menu di Gimp per aprire il **file manager** che vi permetterà di muovervi nel filesystem di Linux e selezionare il file corrispondente all'immagine. Trovato il file, fate doppio clic sul suo nome per visualizzare l'immagine.

fig.5

Passaggio 4 di 7

Per manipolare un'immagine in Gimp, bisogna per prima cosa convertirla nel formato RGB, tipico di Gimp. Aprite il **Menu Immagine** facendo clic sull'immagine con il tasto di destra del mouse e scorretelo fino alla voce **Image** e fate quindi clic su **RGB**. Aprite di nuovo il **Menu Immagine** e selezionate **Image -> Map -> Invert** per cambiare il colore del contorno da bianco a nero. Infine, per rendere bianca la parte interna della mappa, selezionate **Image -> Map -> Threshold**. Date conferma premendo il tasto "Ok" nella finestra di dialogo visualizzata.

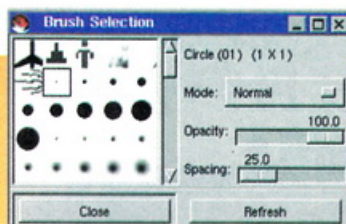



fig.6

Per inserire più immagini all'interno della maschera dobbiamo dividerla in varie parti. Fate quindi clic con il tasto sinistro del mouse sullo strumento **Matita** della Toolbox per trasformare il puntatore del mouse in una punta di una matita. Selezionate la dimensione della riga tracciata facendo clic sulla voce **File** della barra dei menu quindi su **Dialogs** e infine su **Brushes**. Nella finestra di dialogo che si apre selezionate un punto sottile (fig.6).

fig.7

Tracciate sulla figura due linee in maniera da dividere la mappa in quattro parti come mostrato in fig.7. Fate clic con il tasto destro per aprire il menu e quindi selezionate **File -> Save as** per assegnare un nome e salvare il file immagine così creato.

Passaggio 5 di 7

Creata la maschera, si devono inserire le immagini che la riempiono. Si comincì, ad esempio, con l'immagine nella parte in alto a sinistra. Per prima cosa si deve rimanere con la sola regione della maschera che si vuole riempire. Fate scomparire le altre facendo clic sullo strumento **Riempimento** (rappresentato da un barattolino) della Toolbox e quindi cliccando sulle altre tre regioni. In questa maniera esse si riempiono di nero facendo rimanere solo la regione che interessa (fig.8). Cliccate sull'immagine della maschera con il tasto di destra e selezionate **Layers -> Layers & Channels**. Nella finestra che si apre fate clic (sempre con il tasto di destra) sopra la scritta **Background** per aprire un nuovo menu dove selezionare **New Layer** per creare lo strato da "moltiplicare" alla maschera. Nella finestra **New Layer** fate clic su **Trasparent**, nel "campo" **Layer Fill Type**, e quindi su OK.

fig.8

Passaggio 6 di 7

Apriamo l'immagine che vogliamo inserire (**File -> Open->** doppio clic sul nome del file). L'immagine (fig.9) verrà visualizzata in una nuova finestra. Fate clic sul primo pulsante della ToolBox per attivare lo strumento selezione. Selezionate quindi la parte dell'immagine che volete inserire nella maschera creata (in caso di bisogno, è possibile ridimensionare l'immagine selezionando, dal "Menu Immagine", **Image -> Scale** e impostando, nella finestra che si apre, la dimensione in pixel desiderata). Fate quindi clic sull'immagine con il tasto di destra e quindi **Edit -> Copy**. Passate quindi alla finestra con la maschera e selezionate la regione della maschera dove volete inserire la precedente parte d'immagine selezionata, poi selezionate **Edit ->Paste into**" per copiare l'immagine nel nuovo strato. Tornate quindi alla finestra **Layers & Channels**, fate doppio clic di "sinistra" su **Floating Selection** e selezionate la voce **Moltiply** nel campo **Modes**. Sempre in tale finestra fate di nuovo clic di "destra" su **Floating Selection** e selezionate, nel menu che compare, **Flatten Image** per fondere la maschera e l'immagine e ottenere il risultato di fig.10. Selezionate **File ->Save as** dal "Menu Immagine" per salvare e dare un nuovo nome all'immagine.

fig.9

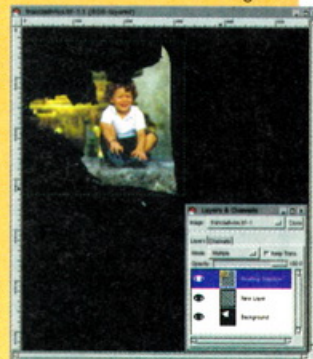



fig.10

Passaggio 7 di 7

Ritornate all'immagine di fig.7 e ripetete quanto descritto nel punto precedente per una seconda regione. Questa nuova immagine va "sommata" alla precedente. Aprite contemporaneamente le due immagini. Fate clic di destra su una delle due e nel menu selezionate **Layers -> Layers & Channels**. Cliccate con il tasto di destra sulla scritta **Background** e quindi selezionate **New Layers**. Fate clic di destra sull'altra immagine e selezionate **Edit ->Copy** per copiarla in memoria. Tornate quindi alla prima immagine e dal suo Menu Immagine selezionate **Edit->Paste Into** per sovrapporre ad essa quella conservata in memoria. Tornate alla finestra **Layers & Channels** e, dopo aver fatto doppio clic di sinistra su **Floating Selection** e dato successiva conferma, fate clic sul tasto affianco alla scritta **Mode** e selezionate **Addition**. Fate di nuovo clic sulla scritta **floating selection** con il tasto di destra del mouse e selezionate **Flatten image** per fondere le immagini (fig.11). Salvate l'immagine selezionando **Edit->Save as** dal "Menu Immagine". Ripetete le precedenti operazioni anche per le due altre regioni ottenendo così l'effetto desiderato e mostrato in fig.1.

fig.11

da staccare e conservare

RETI DI COMPUTER

L'opera di Tanenbaum è un buon testo di riferimento per gli studenti universitari e i tecnici che devono specializzarsi sul funzionamento delle reti di computer. Il volume va ben al di là dei livelli di approfondimento necessari per un system administrator. Si addentra nei misteri teorici dei teoremi matematici alla base della teoria delle comunicazioni e dei numerosi protocolli di trasporto che rappresentano l'anima di una rete e delle sue applicazioni. L'approccio, tuttavia, non è mai generale e astratto, e in questo senso può essere raccomandato anche al programmatore esperto che vuole capire meglio i retroscena dell'hardware di rete. Dopo una iniziale trattazione sui sistemi di comunicazione complessi, l'autore segue un percorso di spiegazione partendo dalla rete locale (Lan) e le sue componenti fisiche (cablaggio, bridge, router) e arrivando fino alle grandi dorsali geografiche (Man e Wan), con le più recenti specifiche di rete ad alta velocità per applicazioni multimediali. L'ovvio modello di riferimento è lo "stack" Osi, che definisce i vari livelli di un sistema di rete. L'unica pecca del volume è l'assenza di un indice analitico, solo in parte compensata dall'esaustivo indice generale. M.L.

ANDREW S. TANENBAUM
Prentice Hall - Utet Libreria,
1ª edizione: ottobre 1997
Pagine 766, Lire 89.000
Genere: libro di testo per scuole superiori
A chi serve: periti e ingegneri sistemisti e delle telecomunicazioni
Livello tecnico: specialistico

GALATEO PER INTERNET

A sorridere, sulla rete, abbiamo imparato tutti ":-)", ma, anche se non guasta mai, un sorriso non basta. Sempre più affollata, Internet e tutto ciò che si porta con sé (newsgroup, bullettin board, chat...) ha bisogno delle regole di comportamento. E un codice di comportamento "virtuale" esiste ed è stato messo nero su bianco da Thomas Mandle (recentemente scomparso e Gerard Van der Leun, due tra i primi navigatori "di professione" sulla rete. È nato così Galateo per Internet, una guida - come recita il sottotitolo - per come navigare con cortesia e correttezza in rete. I principi basilari non sono nuovi, ma vale la pena ricordarli: libertà di accesso e di espressione per tutti, libera circolazione dell'informazione. Ricca di suggerimenti pratici, sintetizzati in "dodici comandamenti", aiuta il navigatore ad autoregolarsi affinché le possibilità di comunicazione di Internet vengano sfruttate e non, al contrario, trasformate in confusione o, peggio, nella lesione della privacy. Il libro è completato da un elenco aggiornato dei newsgroup italiani e da un glossario dei termini di base. G.T.

THOMAS MANDEL
GERARD VAN DER LEUN
Bompiani, 1ª edizione: gennaio 1998
Pagine 269, Lire 14.000
Genere: guida all'uso "etico" della rete
A chi serve: a chi non sa come comportarsi su Internet
Livello tecnico: per tutti

MUTAZIONI

Se n'è andato presto Philip K. Dick, nel 1982, all'età di 54 anni. Dopo la sua morte è diventato oggetto di una delle più gigantesche rivalutazioni culturali contemporanee. E pensare che oltre ai libri che hanno ispirato film famosi ("Blade Runner", innanzitutto, ma anche "Total Recall") Dick ha pubblicato oltre trenta romanzi di fantascienza e svariate decine di racconti raccolti in numerose antologie. A queste ultime si aggiunge oggi "Mutazioni", scritti inediti, filosofici autobiografici e letterari di Dick, curata da Lawrence Sutin, già autore di "Divine Invasions" e "A life of Philip K. Dick". Un libro che raccoglie i suoi saggi, gli articoli, i discorsi pubblici, i progetti per sceneggiature cinematografiche. Sono pagine che svelano dettagli della personalità e del profilo culturale di questo grande scrittore di fantascienza. Spiegano come sia stato capace di cogliere la sfida del "moderno", inventando una realtà al di fuori dei limiti, sempre più "virtuale, esplorata non solo sotto il profilo tecnologico ma anche sotto quello umano.
Un libro che si legge con piacere grazie alla varietà di argomenti affrontati. Interessante per le scoperte che si possono fare leggendo uno scritto inedito o un suo discorso che non si è potuto ascoltare. G.T.

PHILIP K. DICK
(a cura di Lawrence Sutin)
Feltrinelli, 1ª edizione: 1998
Pagine 397, Lire 50.000
Genere: antologia di scritti di Philip K. Dick
A chi serve: a chi ama la fantascienza

INTRODUZIONE A JAVA

Uno dei rari esempi di libro made in Italy nel settore dell'informatica, "Introduzione a Java" presenta in modo semplice ma completo il linguaggio più utilizzato per le applicazioni in rete. Obiettivo degli autori è quello di far conoscere e sperimentare Java nella sua completezza, illustrando le basi della programmazione a oggetti e applicandone i suoi principi, in modo da mettere in grado il lettore non soltanto di programmare, ma anche di comprendere le ragioni delle scelte adottate nel linguaggio e far suo un metodo di lavoro. Scritto in modo scorrevole, il volume si articola in 15 capitoli iniziando dalle prime nozioni di introduzione a Java fino ad arrivare alle potenti capacità di interazione del linguaggio con il World Wide Web.
Gli argomenti trattati vengono presentati in modo graduale e sistematico e corredati da numerosi esempi pratici. È pertanto consigliato utilizzare il libro "su strada", procurandosi un ambiente di programmazione Java per provare gli esempi esposti. G.T.

MARCO BERTACCA, ANDREA GUIDI
McGraw-Hill, 1ª edizione: ottobre 1997
Pagine 321, Lire 35.000
Genere: guida al linguaggio Java
A chi serve: per conoscere i fondamenti di Java
Livello tecnico: richiede una sufficiente conoscenza informatica

A vele spiegate, tra gli atolli della Polinesia e il mare del Nord

Con Internet in crociera

Sulla scia del successo cinematografico del "Titanic", le crociere sembrano essere tornate di moda e rivivono un momento di splendore grazie anche ai numerosi pacchetti e offerte che i vari tour operator hanno immesso sul mercato. Ecco, quindi, che a prezzi sempre più abbordabili è possibile, per esempio, risalire le coste della

Norvegia viaggiando su una nave postale in servizio dal 1891 o seguire le rotte dei cetacei, ammirare le splendide barriere coralline del Mar Rosso oppure, se preferite, visitare gli atolli dei mari della Polinesia. Come sempre in Rete è possibile trovare tutte le informazioni sulle offerte del momento, sulle mete da non perdere e sull'attività ricreativa svolta a bordo, in certi casi, prenotare direttamente on line. Lasciamoci, quindi, catturare da questo modo diverso di trascorrere le proprie vacanze e concediamoci un periodo di sano e puro ozio e divertimento a bordo di qualche splendida nave da crociera.

Salvatore Maritati

Esploriamo i fondali

Ecco alcune proposte rivolte a chi non si accontenta di una semplice crociera ma preferisce unire al piacere del navigare anche la possibilità di potersi immergere per ammirare il paesaggio sottomarino. Mar Rosso, Maldive, Australia, Belize sono solo alcune delle mete previste da questo tour operator specializzato in turismo subacqueo.

www.scubatour.it/crociere.htm

W l'avventura

Per chi desidera trascorrere un'esperienza un po' diversa dal solito, da un famoso tour operator ci viene fatta l'interessante proposta di una crociera in barche a vela, più precisamente in eleganti e moderni catamarani. I comfort presenti in una nave più grande sono compensati dall'esperienza di lasciarsi trasportare dal vento unita alla possibilità di esplorare i mari più belli e più spettacolari del mondo.

www.spazio.nouvelles-frontieres.it

Tra fiordi e aurora

Gli organizzatori lo definiscono "il viaggio più bello del mondo e diverso da tutti gli altri". Con partenza da Bergen, la crociera prevede di risalire le coste della Norvegia a bordo di una splendida nave postale in servizio dal 1891, la Hurtigruten, tra fiordi illuminati dall'aurora boreale e suoni e profumi mai percepiti in nessun altro luogo. Il paesaggio è quello dei paesi del Nord, e come tale possiede un fascino tutto particolare, unico al mondo.

www.monet.no/hr

Per non perdere la rotta:

Crociera Totale
www.velanet.it/crocieratotale

CLIA Cruise Lines Links
trav.org/clia/links.html

Crociera alle Maldive
www.dada.it/barberisboats/maldive

KD Home Page
rivercruises.com

Captain Cook Cruises
www.captcookcrus.com.au

Club Med
www.clubmed.com

Cruise Page
www.bolack.com/index.htm

Find your cruise
www2.travelocity.com/vacations/html/search

Golden Sun Cruises
www.goldensuncruises.gr

In crociera nel santuario dei cetacei
www.cts.it/ambiente/crociera.htm

Cruises and Cruise line Information
www.crocker.com/cruisin

FAI DA TE

host.aspide.it/il_legno

Lavorare il legno è una vera arte: per cimentarvi nella costruzione di mobili, ecco alcuni preziosi consigli.

doityourself.com/Index.htm

Tutto sul bricolage: questo sito vi insegnerà a fare lavoretti in casa o addirittura ad aggiustare una macchina.

www.learn2.com/browse/help.html

Il sito offre tanti piccoli consigli utili per la casa: potrete sicuramente risparmiare in mano d'opera, imparando, per esempio, a riparare da soli una finestra.

www.am-wood.com/index.html

Ecco una risorsa veramente inesauribile sulla lavorazione del legno, con un utile glossario dei nomi degli utensili più utilizzati.

www.rcs.it/rcscasa

È una rivista per la casa con moltissime informazioni di ogni tipo, incluse quelle relative alla compravendita.

Consultiamo la mappa

www.mapquest.com

Molte persone (beate loro!) sono già partite per le vacanze, raggiungendo i luoghi di villeggiatura dove trascorreranno alcune settimane piacevoli e senza problemi, per ritemprarsi dalle fatiche.
A quei molti sfortunati, che devono invece ancora partire e che utilizzeranno l'automobile o la moto come mezzo di trasporto, vogliamo suggerire un'utile alternativa alle cartine stradali. State pianificando il viaggio? Vi interessa in particolare una città, una regione o una zona in qualsiasi parte del mondo? Per mezzo dei potenti motori di ricerca che si trovano in queste pagine la troverete e potrete scaricarne o stamparne la mappa.
Insomma, questo sito è un vero e proprio atlante interattivo: nelle mappe potete zoomare, spostarvi nella direzione che più desiderate, in definitiva, interagire direttamente con il percorso, come se foste già in viaggio. E non è finita: le altre opzioni che avete a disposizione rendono il sito ancora più interessante.
Per esempio, potete accedere direttamente alle città più importanti nel mondo, oppure, limitatamente agli Stati Uniti, pianificare addirittura un percorso da porta a porta.
Molte mappe non sono precisissime, però il sito è sicuramente un buon punto di partenza. Non ci rimane, quindi, che augurarvi buon viaggio.
Maurizio Mattioli

www.com-it.net/cad/interior

In questo sito, esperti architetti e arredatori vi forniranno la loro consulenza per migliorare la vostra casa.

SALUTE E PC

www.ergoshop.it/prodotti.htm

Questo sito vi darà preziosi consigli su come evitare gli effetti dannosi del troppo tempo passato davanti al computer.

www.PC.ibm.com/us/healthycomputing

In queste pagine si parla di salute e computer. Troverete gli accorgimenti da adottare nell'uso di questo strumento.

www.tifaq.com/index.html

Questo sito si propone lo scopo di educare le persone ai rischi che l'uso costante del computer può comportare, rispondendo alle domande più comuni.

www.sechrest.com/mmg/cts/ctsintro.html#intro

La sindrome del tunnel carpale è una diffusa malattia che colpisce chi usa molto il computer.

www.safecomputing.com

Ecco un altro sito che vi darà ottimi consigli per la vostra salute, in particolare, con uno sguardo rivolto all'ergonomia dei vari accessori.

www.zurigo.it

Questo sito contiene dei bellissimi percorsi vita, tramite i quali potrete scaricare lo stress fisico e mentale che, come ormai tutti sappiamo, si accumula davanti al computer e influisce così negativamente sulla nostra salute.

SATIRA

www.geocities.com/Athens/Delphi/8129

È un sito che vi farà sbellicare dalle risate: vi presenterà una satira del linguaggio allo stato puro. Ricordatevi di visitare la telenovela automatica!

www.porciletto.gpa.it

Scegliete tra le cose valide e non: è assicurato un mucchio di risate, ma solo se siete maggiorenni.

www.geocities.com/SoHo/Studios/9692

L'osservatorio permanente dei fessi vi insegnerà a distinguere un fesso e a difendervi dalla sua nefasta influenza.

www.fionline.it/informaz/ribollit/rib-home.html

I politici e le loro spesso vane promesse: ce n'è per tutti, di qualunque colore o partito essi siano.

www.pepper.it/archivio.htm

È una rivista "di humour e polemiche a fin di bene", per dirla come gli autori: divertitevi con le varie rubriche, tra cui quella di Daniele Luttazzi.

www.clarence.com

Dopo la diaspora provocata dalla chiusura di "Cuore", alcuni autori sono approdati in questa comunità virtuale: satira, ma non solo.

www.clarence.com/press/cuore

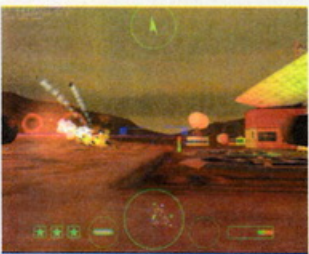
È tornato! Il foglio satirico più amato/odiato è di nuovo in vita, per il momento solo in rete.

GREGORY E LE AVVENTURE IN MONGOLFIERA

Oggi il software interattivo di educazione rappresenta uno strumento innovativo e approfondito di comunicazione e accrescimento culturale per la famiglia. Sempre più sono le aziende che si affacciano su questo mercato, ma solo poche riescono a creare prodotti interessanti. Leader distribuisce dall'inizio dell'anno tutta una serie di prodotti dedicati alla famiglia di cui fa parte anche il bellissimo "Gregory e le avventure in mongolfiera". Ragionamento logico, creatività, discriminazione visiva, lettura e numerazione caratterizzano la coinvolgente avventura di Gregory, che deve essere aiutato dai suoi amici bambini negli ostacoli da superare e nelle attività da svolgere. La storia narra di Gregory e un suo amichetto che hanno intrapreso un viaggio a bordo di una mongolfiera. A un certo punto un ventaccio imprevisto li "soffia" lontano dalla mèta che volevano raggiungere. Ed è qui che interviene il bambino: dovrà cercare di aiutare i due personaggi a ritrovare la rotta! Ricondotti sulla... retta via, Gregory, il suo amico e il giocatore-salvatore si divertiranno in uno sgargiante parco dei divertimenti dove per ore potranno giocare tra istruttivi puzzles, giochi di logica e di creatività, l'alfabeto e i numeri.
Oltre alle attività educative, il prodotto offre anche la possibilità di seguire la favola pagina dopo pagina, di interagire con i personaggi e di esercitare la lettura con il testo che si illumina sullo schermo. Le musiche sono molto ben fatte e aiutano a tenere desta l'attenzione. S.C.

Editore: **Broderbund, Linea Edugiochi**
Distributore: **Leader**
Categoria: **educativo**
Piattaforma: **Windows 3.1 - 95, 486/33mhz o superiori, 8Mb di Ram, 12 Mb liberi su HD, CD-Rom 2x (consigliato 8x), scheda audio. Per Mac: System 7.1 o superiori, 68040 33mhz o superiori, 8Mb di Ram, 3 Mb liberi su HD. Disponibile per PC e Mac**
Lingua: **italiano**
Manuale: **italiano**
Target: **7+**
Prezzo consigliato: **80.000 lire**

INCOMING

"Incoming" è un'avvincente sparatutto tridimensionale che fa dello straordinario impatto visivo e dell'immediatezza dell'azione i suoi punti di forza. La trama, come spesso accade in questo genere di prodotti, rappresenta poco più che un collante tra le numerose missioni che compongono il gioco e fa leva ancora una volta sulla supposta tendenza degli extraterrestri a considerare il pianeta Terra niente più che una riserva di caccia. Al giocatore dunque è affidato il compito di difendere il globo dall'"invadenza" aliena, ai comandi di una gran quantità di differenti mezzi da combattimento: elicotteri, jet supersonici, carroarmati e strani ibridi come le torrette laser. Purtroppo tanta varietà si rivela soltanto apparente, e la gran quantità di ambientazioni e situazioni differenti non si traduce in un effettivo aumento dello spessore del gameplay, né tantomeno riesce a evitare la sensazione di ripetitività che si instaura già dopo un'ora di gioco. Un gioco che, bene o male, si riduce nell'inquadrare il nemico, premere il grilletto e deliziarsi con gli straordinari effetti visivi che fanno di ogni abbattimento nemico un'inebriante spettacolo pirotecnico. "Incoming" può essere affrontato anche in modalità Tactics, un tentativo abbastanza disperato di aggiungere un'improbabile componente strategica a un arcade che più puro di così non potrebbe essere. Risultato: ogni tanto al giocatore viene richiesto di organizzare la difesa del pianeta servendosi di una vista dall'alto (che si sostituisce alla prospettiva in prima persona) e di un'interfaccia vagamente strategica. La grafica, lo ribadiamo è eccellente: "Incoming" spreme a fondo le schede acceleratrici 3D (indispensabili per far girare il gioco) e ne trae effetti di luce in tempo reale, trasparenze davvero spettacolari e un frame rate (quasi) sempre all'altezza della spasmodica frenesia del gioco.
A.M.

Editore: **Rage**
Distributore: **Halifax**
Categoria: **sparatutto**
Piattaforma minima: **Pentium 133 MHz, 32 Mb di Ram, CD-Rom 4X, Windows 95, scheda audio, scheda video SVGA 1 Mb, 80 Mb di spazio su hard disk, scheda acceleratrice 3D**
Piattaforma consigliata: **Pentium 166 MHz. Disponibile per PC**
Lingua: **italiano**
Target: **8+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

POWERBOAT RACING

"Powerboat Racing" è una simulazione prettamente arcade di gare di offshore. Il giocatore dispone inizialmente di quattro differenti imbarcazioni, ciascuna dotata di caratteristiche diverse in termini di velocità e capacità di accelerazione. Con uno di questi mezzi può prendere parte a una gara singola, affrontare un circuito a cronometro, partecipare a un intero campionato o sfidare i propri amici (fino a tre) in una modalità multiplayer in split screen. Il campionato è sicuramente la modalità di gioco più appagante: prevede una serie di competizioni alle quali si deve partecipare su otto differenti tracciati, a ciascuno dei quali corrisponde un'ambientazione completamente diversa. La grafica, che può contare sul supporto delle schede acceleratrici 3Dfx, non è di quelle che lasciano a bocca aperta ma alcuni degli effetti speciali sono davvero notevoli. Senza un acceleratore 3D il gioco gira – malamente - solo in una finestra di Windows: piuttosto triste...
Ma la vera pecca del gioco sta nella sua piattezza. Benché infatti i singoli circuiti appaiano davvero ben progettati, "Powerboat Racing" inspiegabilmente non premia l'abilità del pilota e trasforma ogni strategia di guida – il saggio e classico alternarsi di accelerazioni e planate – in un'inutile perdita di tempo: in questo strano prodotto dell'Interplay vince solo chi stacca il piede dall'acceleratore per ultimo. Godibile in multiplayer ma solo nel breve, brevissimo periodo. A.M.

Editore: **Interplay**
Distributore: **Halifax**
Categoria: **simulatore di guida**
Piattaforma minima: **Pentium 133 Mhz, 16 Mb di Ram, CD-Rom 4X, Windows 95, scheda audio, scheda video SVGA 1 Mb, 130 Mb di spazio su hard disk**
Piattaforma consigliata: **Pentium 166 MHz, 32 Mb di Ram, scheda acceleratrice 3Dfx. Disponibile per PC**
Lingua: **inglese**
Target: **8+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

I 50 ANNI DELLA NBA

Realizzato in onore del cinquantesimo anniversario della NBA, questo prodotto è una vera guida multimediale che celebra la storia del basket, uno degli sport più seguiti in tutto il mondo. L'opera comprende due CD-Rom multimediali ricchi di dati storici e in grado di rispondere a tutte le curiosità sul mondo del basket. Il primo CD contiene numerose informazioni sulla storia della NBA e le caratteristiche di cinquanta giocatori con foto, biografie, storie e interviste esclusive a grandi campioni come per esempio Magic Johnson, Clyde Drexler e tanti altri. Dal menu principale si accede a "Timeline", un interessante sommario multimediale delle cinquanta stagioni di gioco della NBA, dalla dinastia dei Celtics degli anni '60, ai Bulls negli anni '90. L'altro CD, intitolato "Posto in prima fila" contiene video originali che testimoniano le più grandi azioni dei campioni e alcuni momenti indimenticabili e divertenti, che fanno del basket uno degli sport più spettacolari e appassionanti. Complessivamente si hanno a disposizione più di cinquecento fotografie e circa novanta minuti di filmati originali con commenti in inglese e la possibilità di collegarsi direttamente alla NBA.com tramite Internet, per seguire le statistiche aggiornate e gli avvenimenti. S. B.

Editore: **Jackson Libri**
Distributore: **computer shop**
Categoria: **reference**
Piattaforma minima: **486/66 MHz, Windows 3.1 o 95, 8 Mb di Ram, lettore CD-Rom, scheda audio**
Lingua: **italiano**
Target: **10+**
Prezzo consigliato: **39.000 lire**
Iterazione a Internet: **www.jacksonlibri.it**

INTERSTATE '76 NITRORIDERS

"Interstate '76" è un gioco che ha fatto epoca, e per essere più precisi ha fatto quella degli anni '70. Una via di mezzo tra un simulatore di guida e uno sparatutto 3D, arricchito da una trama accattivante ma, soprattutto, da una curatissima caratterizzazione a base di pantaloni a zampa di elefante, musica funky, e spericolati inseguimenti sulle muscle car più pacchiane che si siano mai viste in un videogioco. "Interstate '76 Nitroriders", che potrebbe essere etichettato come una versione riveduta e migliorata (ampiamente) del suo illustre predecessore "Interstate '76", è però un titolo a sé stante: tutto ciò che vi serve per poterlo utilizzare è contenuto nella sua confezione. Anche qui il giocatore è invitato a vestire gli scomodi panni di un vigilante che dovrebbe riportare ordine e giustizia in un'ipotetica, desolata provincia americana, affrontando e portando a termine una gran quantità di missioni, ciascuna caratterizzata da uno o più specifici obiettivi. "Wing Commander" docet... L'impresa non è semplice, ma il giustiziere di turno può aiutarsi con una serie di veicoli opportunamente modificati per montare ogni sorta di arma: si va dal lanciamissili al lanciafiamme, dai mitragliatori ai cannoncini per approdare a veri e propri trucchetti in "James Bond style", quali distributori di chiodi appuntiti e di scivolosissimo olio. La grafica poligonale è ottima e replica quello stile un po' grezzo che è il tratto distintivo dell'intera serie, anche se questa volta ambientazioni e mezzi possono usufruire di un trattamento di bellezza a base di schede acceleratrici 3D. L'unico rilievo che ci sentiamo di poter avanzare a "Interstate '76 Nitroriders" riguarda la sua eccessiva difficoltà: coloro che non sono dotati di un senso dell'orientamento ai limiti del paranormale sono inesorabilmente destinati a perdersi per i viottoli della campagna americana, nel disperato tentativo di raggiungere quell'ultimo maledetto waypoint. Che dire? Bello e impossibile...ma provateci comunque! A.M.

Editore: **Activision**
Distributore: **Software & Co.**
Categoria: **guida/sparatutto**
Piattaforma minima: **Pentium 120 MHz, 16 Mb di Ram, CD-Rom 4X, Windows 95, scheda audio, scheda video SVGA 1 Mb, 150 Mb di spazio su hard disk.**
Piattaforma consigliata: **Pentium 166 MHz, scheda acceleratrice 3D, joystick Force Feedback. Disponibile per PC**
Lingua: **inglese**
Target: **8+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

SAN PIETRO. VISITA VIRTUALE DELLA BASILICA VATICANA

Sei mesi di sopralluoghi, dieci mesi per le riprese cinematografiche, quattro troupes di Cinecittà e un anno di preparazione: questi i dati per la realizzazione dell'incredibile viaggio virtuale nella Basilica di San Pietro, luogo d'incontro e di preghiera per milioni di visitatori di tutto il mondo. Grazie alla navigazione con "Quick Time VR", è possibile muoversi liberamente a 360°, come nella realtà, osservare i più piccoli dettagli con lo zoom e apprezzare la magnificenza dei luoghi, in tutta tranquillità. Dal menu si accede agli approfondimenti di tutti gli aspetti della Basilica: la storia dell'arte, i pontefici, l'evoluzione architettonica, le celebrazioni liturgiche e la visita virtuale, che permette di passeggiare in piazza San Pietro ed entrare nella Basilica. La sezione dedicata alle opere, comprende le realizzazioni artistiche principali: Statuaria, con tutte le statue che decorano la Basilica, Portali, Monumenti funebri, Altari Maggiori e Cappelle maggiori. Ogni argomento può essere approfondito grazie a numerose schede, dettagli da ingrandire e "slide-show", che raccontano e descrivono la storia dell'opera. Grazie alla linea del tempo è possibile seguire l'evoluzione architettonica della Basilica dal 334 d.C. fino agli ultimi lavori e l'ampia documentazione permette di confrontare i vari progetti, esaminando gli studi per la ricerca della forma perfetta. Ogni visita è una nuova scoperta e il CD-Rom è senz'altro un prodotto di alta qualità. S.B.

Editore: **Gold interactive**
Distributore: **Novo Castel, librerie, computer shop**
Categoria: **reference**
Piattaforma minima: **Mac: Macintosh 68k, 8 Mb di Ram, System 7.1, CD-Rom 2x. PC: 486 DX4 100 MHz, 16 Mb di Ram, Windows 95, CD-Rom 2x, scheda audio**
Lingua: **italiano**
Target: **12+**
Prezzo consigliato: **139.000 lire**
Iterazione a Internet: **www.goldinteractive.it**

WARHAMMER: DARK OMEN

"Warhammer: Dark Omen" è uno strategico (o meglio un "tattico") in tempo reale tridimensionale che si ispira all'omonimo gioco da tavolo sul quale la Games Workshop ha costruito le proprie fortune. Il gioco originale, mira a ricreare epici scontri tra opposti schieramenti di creature più o meno mostruose facenti parte di un universo fantasy dai tratti inquietanti. Dark Omen riporta su PC tutto il sapore di quei combattimenti.
Le meccaniche del gioco sono semplici, ma lo spessore strategico garantisce una solida sfida a lungo termine.
Il giocatore deve costruire il proprio esercito spendendo oculatamente una certa quantità di punti per acquistare le unità che ritiene più utili per sconfiggere l'avversario. La grafica è dettagliata e la visuale tramite telecamera mobile permette di avere sempre sott'occhio il fuoco della battaglia. È possibile giocare anche in modalità multiplayer tramite connessione seriale, collegamento Internet o "modem to modem". A.M.

Editore: **Microprose**
Distributore: **C.T.O**
Categoria: **Strategico in tempo reale**
Piattaforma minima: **Pentium 100 MHz, 16 Mb di Ram, CD-Rom 4X, Windows 95, scheda audio, scheda video SVGA 1 Mb, 80 Mb di spazio su hard disk**
Piattaforma consigliata: **Pentium 166 MHz, 32 Mb di Ram, scheda acceleratrice 3Dfx. Disponibile per PC**
Lingua: **inglese**
Target: **12+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

SHANGHAI DYNASTY

Gli amanti della riflessione e delle atmosfere orientaleggianti rimarranno stregati da "Shanghai Dynasty". Sebbene costituisca l'ennesima riedizione di due famosissimi giochi da tavolo - lo Shanghai e il Mah-Jong - antichi quanto il mondo, questo prodotto va considerato una vera e propria prova d'autore. Le meccaniche del gioco sono sempre quelle mutuate dalla tradizione ludica cinese. Nello Shanghai, che è un solitario, il giocatore deve raccogliere tutte le tessere impilate sullo schermo, potendo prelevare solo le coppie contrassegnate dalla medesima figura e disposte al termine di ciascuna riga orizzontale. Il Mah-Jong invece è pensato per quattro giocatori. Ciascuno ha a disposizione un certo numero di tessere e, a turno, ne deve scartare una e prelevarne un'altra: scopo del gioco è realizzare combinazioni quali il tris di figure e la quaterna. In realtà "Shanghai Dynasty" offre una gran quantità di modalità di gioco differenti, come il Kids, più semplice e dedicata ai bambini, e Dynasty e Pandemonium, appositamente progettate per il gioco in multiplayer. Ciò che rapisce il cuore è però la realizzazione grafica di gran classe.

Le singole tessere paiono dei piccoli quadri in miniatura, e quasi rendono la sensazione tattile dei preziosi materiali dei quali sono costituiti i loro alter ego reali. Gradevolissimo anche il commento sonoro che accompagna le mosse del giocatore senza mai divenire ossessionante. Imperdibile per gli appassionati del genere. E anche per gli altri... A.M.

Editore: **Activision/Quicksilver**
Distributore: **Software & Co.**
Categoria: **Strategico**
Piattaforma minima: **Pentium 90 MHz, 16 Mb di Ram, CD-Rom 2X, Windows 95, scheda audio, scheda video SVGA 1 Mb, 40 Mb di spazio su hard disk**
Piattaforma consigliata: **Pentium 133 MHz. Disponibile per PC**
Lingua: **inglese**
Target: **8+**
Prezzo consigliato: **99.000 lire**

Tutto per Playstation

di MASSIMO GIACOMELLO

Sony Playstation è al momento la console più venduta nel mondo, e probabilmente lo sarà ancora per un bel pezzo. I volumi di vendite di console e CD sono ancora talmente elevati da essere riusciti a dissuadere la stessa Sony dal presentare la Playstation II, il cui lancio avrebbe probabilmente turbato non di poco un mercato così "idilliaco".
Proprio grazie a questa sua capillare diffusione, la PSX ha consentito lo sviluppo di una ampia linea di accessori dedicati, paragonabile come volume solo a quella a disposizione dei personal computer. E non ci riferiamo solo a joystick, cloche, volanti e controller vari (della cui trattazione rimandiamo ad altra sede) ma anche a tutti quegli accessori volti a migliorare le caratteristiche della console stessa. Esaminiamo allora i più interessanti, con un occhio di riguardo alla famosa "modifica", ossia l'installazione del famigerato Mod Chip, sia dal punto di vista legale (vedi box) che funzionale.

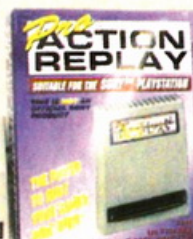
Memory Disk Drive

Se trovate che i blocchi messi a disposizione anche dalla più capiente memory card siano sempre troppo pochi, ecco la soluzione c he fa per voi: un autentico floppy disk drive da 3,5 pollici. Come supporto di salvataggio vengono impiegati i normali dischetti da 1,44 Mb, su ognuno dei quali è possibile salvare fino a 15 blocchi, con un costo per salvataggio veramente irrisorio.

Multi Tap

Alcuni giochi (es. FIFA 98) consentono di giocare in multiplayer, con un massimo di quattro giocatori. Per una sfida a più persone dovrete quindi procurarvi questo sdoppiatore da inserire nella controller port. Ovviamente i due pad aggiuntivi vanno acquistati a parte. Utilizzando due Multi Tap, è teoricamente possibile arrivare fino a 8 giocatori.

Pro Action Replay

Si tratta di una cartuccia, da inserire nello slot di espansione posteriore della Playstation, che consente di ottenere varie facilitazioni con i propri giochi preferiti (es. vite infinite, salti di livello...). Per i titoli più famosi, le cheat sono già inserite, mentre altre possono essere programmate.
In più, il BIOS della Pro Action Replay è riprogrammabile (tramite un PC), in modo da implementare nuove cheat mano a mano che escono nuovi giochi.

Mod Chip

Lo schema di protezione dei giochi della Playstation è diviso in due parti. Una serve per inibire la duplicazione dei CD mediante i comuni masterizzatori, ed è costituita da una serie di settori con codici di controllo atipici. Se si tenta di duplicare un CD PSX con un PC, il masterizzatore interpreta queste tracce come errori e, nel CD di destinazione, le corregge automaticamente.
Di conseguenza, la Playstation, non trovando più gli "errori" al posto giusto, capisce che il CD introdotto è una copia. La seconda protezione riguarda la distribuzione dei prodotti. Per evitare l'importazione parallela di giochi, Sony ha introdotto una sere di codici nel settore di avvio che identificano il mercato del CD.
In sostanza, un CD europeo gira solo su console europee, un CD americano solo su console USA, eccetera.
L'installazione del Mod chip, un piccolo integrato da saldare sulla propria Playstation, consente di bypassare entrambe le protezioni introdotte da Sony, consentendo così di utilizzare sulla propria console anche CD masterizzati, italiani e non. Se non siete esperti di saldature, per il montaggio è meglio rivolgersi a un centro assistenza. L'installazione del MOD chip ovviamente invalida la garanzia della console.

Link cable

Non è niente di più di un semplice cavetto per connettere due Playstation via porta seriale, ma assicura grande divertimento. Alcuni giochi consentono l'interazione di due PSX per consentire un confronto diretto tra due (o anche quattro) giocatori. Potrete così ad esempio sfidare i vostri amici in una gara di Formula 1, ciascuno utilizzando la propria console e un televisore indipendente.

E ORA DIAMO I NUMERI

Prodotto	Prezzo indicativo	Sito Internet
Datel Memory disk drive	170.000	www.datel.co.uk
Datel Pro Action Replay	90.000	www.datel.co.uk
Mod Chip (produttori vari)	90.000*	www.modchip.com
Sony Multi Tap	85.000	www.playstation.it
Sony Link cable	45.000	www.playstation.it

Tutti i prezzi riportati sono puramente indicativi e da intendersi IVA compresa.
*montaggio incluso

Il Mod chip è legale?

Certamente. È vero che la Legge vieta la duplicazione abusiva del software (e punisce severamente i trasgressori), tuttavia consente anche di effettuare UNA copia di sicurezza per ogni software di cui si è in possesso. Copia che deve SEMPRE essere accompagnata dall'originale, anche qualora quest'ultimo cessi di funzionare.
La Legge consente anche l'acquisto di quanto necessario per realizzare tale backup, quindi anche del Mod Chip, che infatti è facilmente reperibile in qualsiasi negozio specializzato. A patto però che il suo unico scopo sia quello di far girare i CD di backup per non compromettere l'integrità degli originali, e non per copiare i CD degli amici.